

LE NOUVEAU
Pif

N° 766

8F.

LA CAPTURE DE TARAQ

ISSN 0754 - 9490



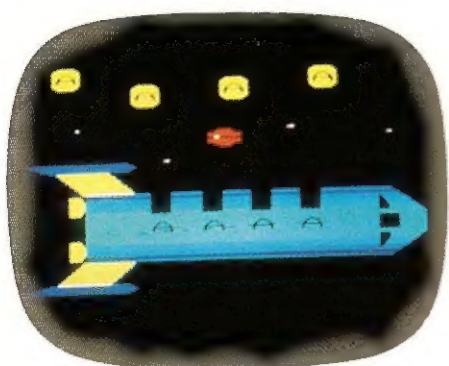
et son gadget
LE
LANCE-FLÈCHE

HEBDOMADAIRE 39^e ANNÉE - 8 F TTC
DONT TVA 4% FRANCE. ALGÉRIE: 6 DA. 500 CFA
ITALIE: 3000 L. LIBYE: 0,800 DL. MAROC: 8 DH
SUISSE: 4 FS. CANADA: \$ 1,75. ESPAGNE: 200 PTAS
BELGIQUE: 80 FB. HAÏTI: 10,50 G. TAHITI: 270 CFP
LA RÉUNION: 12,6 FF. TUNISIE: 800 MILLIMES. 2004

M 2806 - 766 - 8,00 F

AUTRES PAYS: 9 F

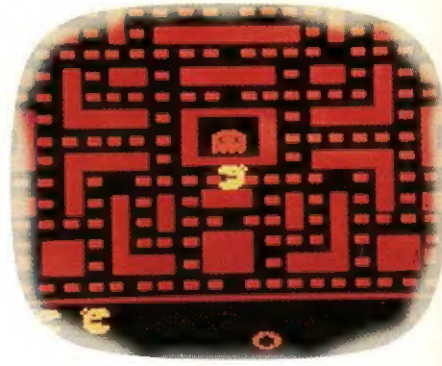
Atari. Imagine des jeux voir de toutes les couleurs



Alpha Beam⁽⁶⁾



Sorcerer's Apprentice⁽⁵⁾



Ms Pac Man⁽¹⁾

Autant te prévenir tout de suite. Quels que soient ta force, ton âge, les programmes de jeux Atari te lancent un rude défi. Et il te faudra faire preuve d'habileté, de réflexion et de fantaisie pour l'emporter. Le plaisir de gagner est à ce prix.

Imagine que tu es embarqué à bord d'un vaisseau spatial attaqué par des O.V.N.I., ou traqué au fond d'une mine par des bandits, ou lancé

de l'aventure sous toutes ses formes.

Imagine un ami surdoué qui sait se mettre à ta portée.

Sur chaque jeu tu trouveras plusieurs niveaux de difficultés qui te permettront d'avoir

toujours un adversaire à ta hauteur, quels que soient tes progrès, et qui te garantiront un plaisir durable.

Tu peux dire aussi à ton petit frère et à ta petite sœur qu'Atari a également pensé à eux. Un clavier spécial, conçu pour les tout jeunes (3 ans), leur permettra de manier l'ordinateur sans difficulté. Et avec des jeux éducatifs comme "Big Bird"⁽¹¹⁾ ou "Alpha Beam" ils pourront apprendre à lire et à compter tout en s'amusant. Et vous pourrez retrouver des amis de longue date, comme Mickey.



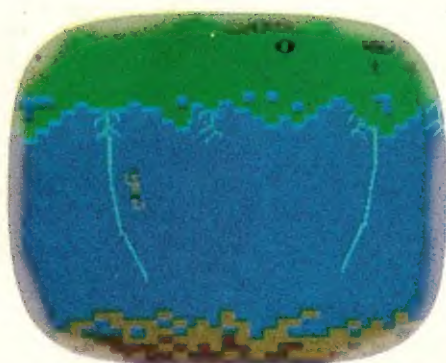
à un train d'enfer au volant d'une F1 et tu auras un léger avant-goût de ce qui t'attend. Au total, Atari met déjà à ta disposition plus de 60 programmes de jeux qui te réserveront encore bien des émotions. Que tu sois seul, en famille ou entre amis, Atari t'ouvre les portes

1. Ms Pac Man et Pac Man sont la propriété de Namco, Ltd. 2. Marque déposée propriété de Centuri, Inc. 3. Marque déposée et © de Taito America Corporation 1982. 4. Conçu par Namco Ltd, fabriqué sous licence par Atari, Inc. Marque déposée et © Namco 1982. 5. TM et © Walt Disney Productions 1983. 6. Muppet personnages © 1983. Muppets, Inc. Tous droits réservés. Avec les MuppetTM rue SesameTM de Jim HensonTM © 1983 Atari, Inc. Tous droits réservés. 8. Marque déposée par Taito America Corporation. 9. Marque déposée par Williams Electronic Inc. 10. Marque déposée par Atari, Inc. * Le programme de jeu Dumbo's Flying Circus n'est pas actuellement disponible en France.

Les jeux vidéo qui t'en feront un héros!



Phoenix⁽²⁾



Jungle Hunt⁽³⁾



Pole Position⁽⁴⁾

Imagine une bibliothèque de jeux qui n'arrête pas de s'agrandir.



Comme un ami prévenant, Atari te fixe des rendez-vous. Pour te maintenir en haleine et pour que tu n'aies pas le temps de perdre la forme, chaque mois de nouveaux jeux te seront proposés. Atari a aussi pensé à créer un club, le club où tous les fans d'Atari vont se retrouver. En devenant membre du club Atari, tu recevras l'Atariën qui te tiendra au courant des sorties de nouvelles cassettes, des championnats et des concours organisés par Atari.

Pour tout savoir sur le club Atari et l'Atariën, découpe vite le coupon figurant sur cette annonce.



Les défis de l'imagination.

Bon à découper et à retourner à :
Club Atari - B.P. 681 - 95200 Sarcelles

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : _____

Adresse : _____

Je désire recevoir une documentation sur le club Atari et l'Atariën.



**CE MOIS-CI
RIRE-JEUX
BLAGUES!**



**+ DES JEUX
CADEAUX**

**PUBLICATIONS
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex : EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements).
Tél. : 287 97 40 poste 28.

Promotion, relations
extérieures :
Andrée Gigaud.

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.18.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Eliane Dalouche
(Chef de publicité)



GOAL

UN JEU SIMPLE ET
PASSIONNANT



UN MATCH ENTRE 2 JOUEURS,
PETITS ET GRANDS STRATEGES
DU FOOTBALL.

En grattant les points argentés,
tu découvriras
le chemin des buts:
un parcours plein d'embûches.



UNE NOUVELLE COLLECTION



**FIGURINE
PANINI**

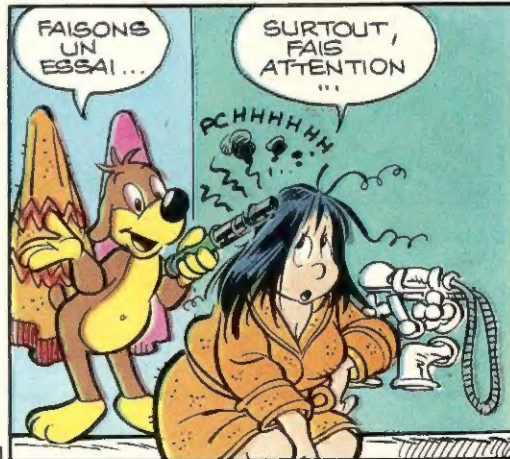
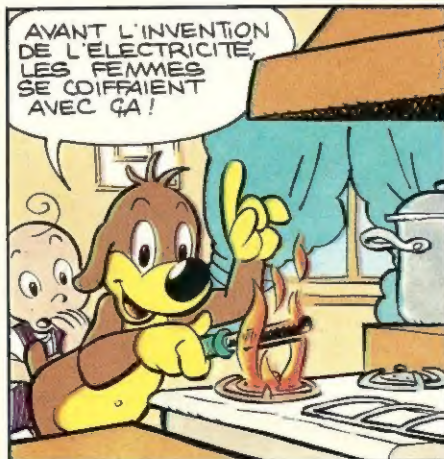
- 5 CARTES JEUX
- 2 ECUSSENS.

2,50 F la pochette
en vente chez ton marchand
de journaux.

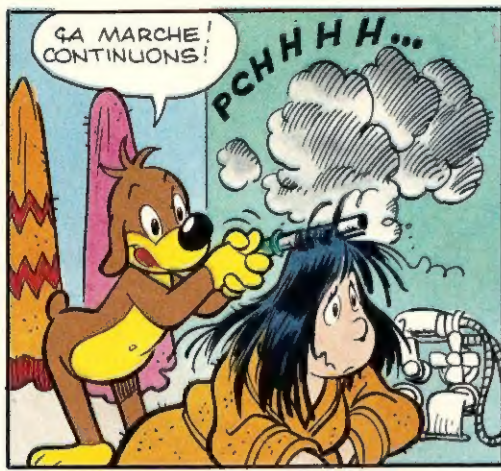
"GOAL" REVELE LES GRANDS BUTEURS!

Pif

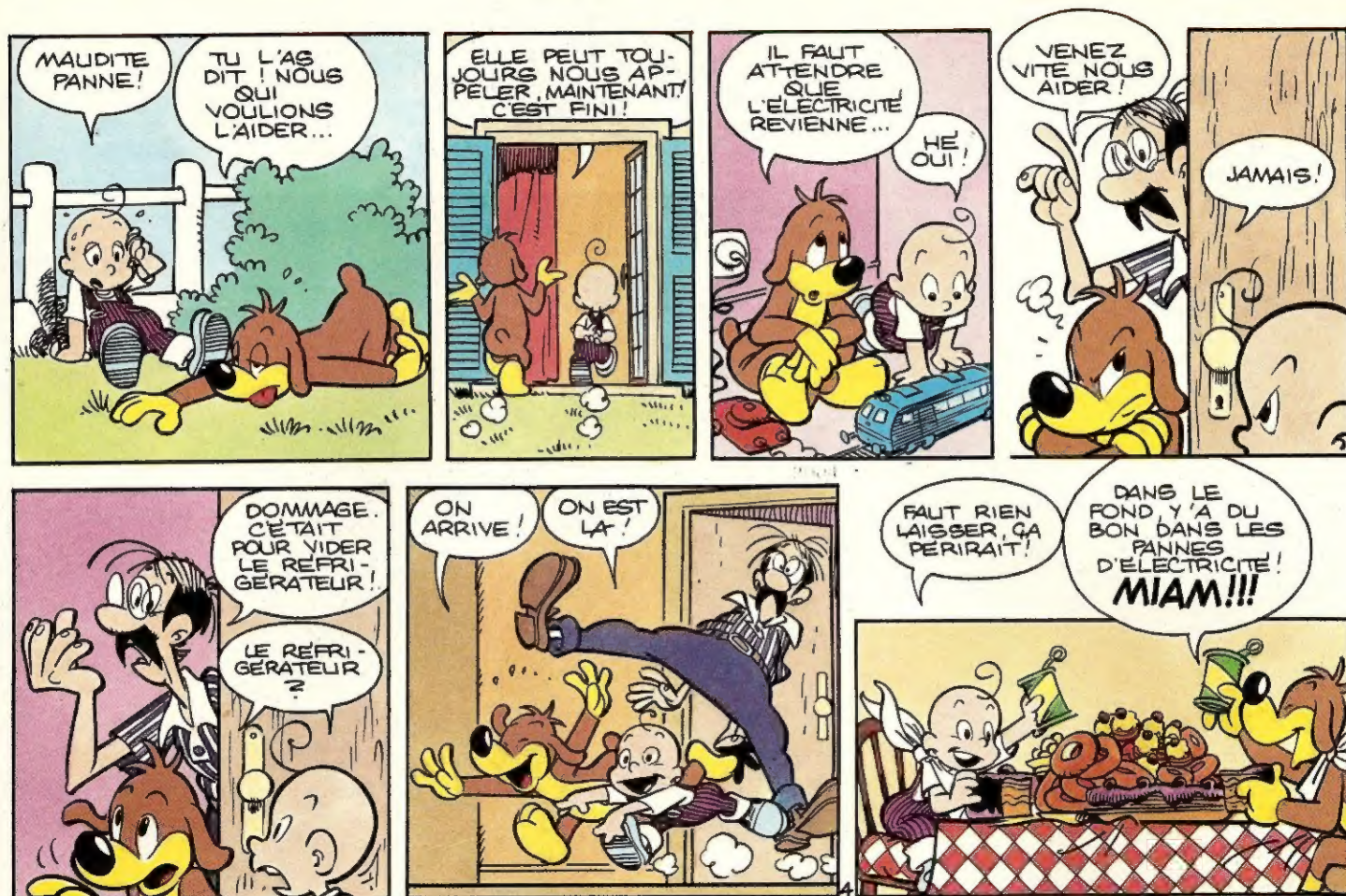
Panne de courant



© Ed. VAILLANT 2004

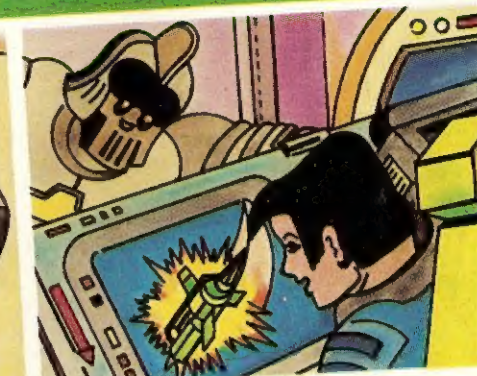
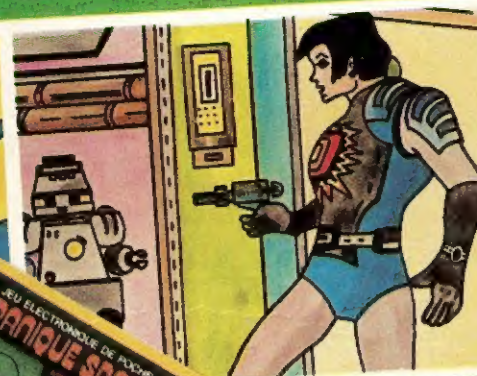






JOUEZ ITMC

JEU
ELECTRONIQUE
DE POCHE



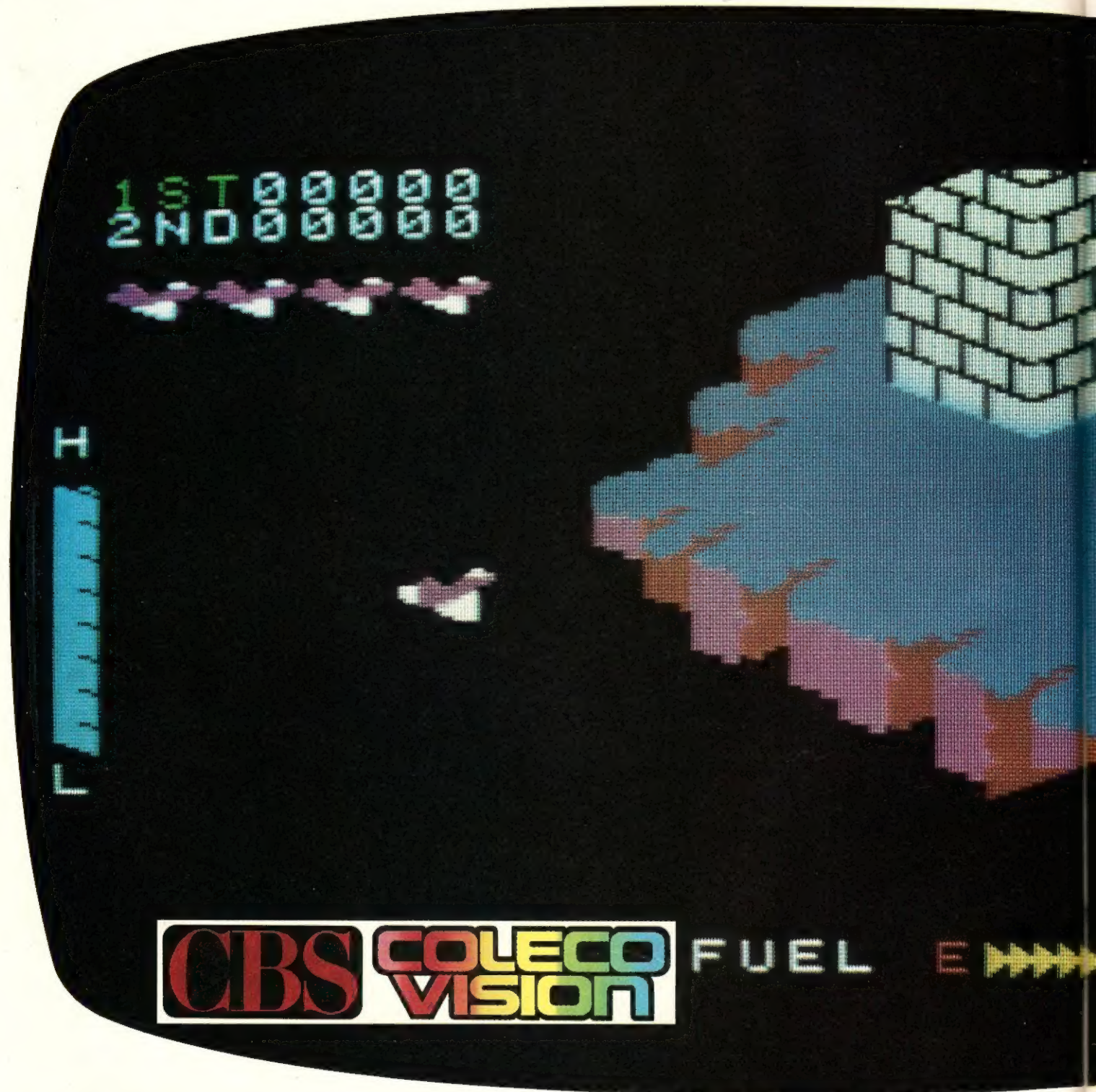
**SUPER ECRAN
PANORAMIQUE**

PANIQUE SPATIALE, une mission
captivante au cœur de l'espace!
5 phases de jeu à difficultés progressives
renouvellent sans cesse l'intérêt du jeu.

tous nos jeux sont en vente dans
les grands magasins et les magasins

JoueClub de votre ville

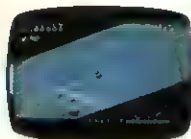
Pour la 1^{ère} fois, le dan



Zaxxon® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc. - Cosmic Avenger™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd. 1981 Universal Co Ltd. - Turbo™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc. - Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. © Nintendo of America Inc. - Activision® est une marque déposée appartenant à Activision Inc. Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari Inc. - Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic. La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

CBS ELECTRONICS L'ORDINATEUR AU COEUR

ger en surdimension.

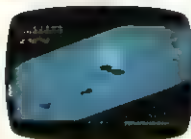


Enfin un avion qui vole...

Avec CBS ELECTRONICS, pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, votre avion se déplace en parallaxe, du fond de l'écran il revient au premier plan.

L'altimètre vous indique en permanence votre position. C'est le danger en surdimension !

Pour la 1^{ère} fois dans le jeu vidéo, vous êtes vraiment au spectacle. Et ce n'est pas tout : les 16 jeux existants ont 4 niveaux de difficulté et certains sont de vraies premières : les 3 dimensions avec Zaxxon®, 32 objets en mouvement en même temps avec Cosmic Avenger™, un volant et un accélérateur avec Turbo™.



CBS ELECTRONICS propose aussi en cassette les plus grands succès des « jeux de café ». Et le célèbre jeu Donkey Kong® est fourni avec l'ordinateur de jeu.

L'ordinateur de jeu CBS ELECTRONICS ne se contente pas de posséder une mémoire haute capacité, il est évolutif; 2 modules sont déjà disponibles : l'adaptateur multi-cassettes (permettant de jouer avec les cassettes Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®...) et le module de pilotage. A venir : le micro-ordinateur...

CBS ELECTRONICS, c'est le plus grand plaisir de jeu ! C'est la simplicité d'utilisation des boîtiers : clavier digital à 12 fonctions, levier de direction, pulseurs latéraux.

Pour la 1^{ère} fois, venez vous plonger au cœur du jeu.

Plus de 1000 unités de démonstration vous attendent dans les points de vente.

Tout est pensé pour que vous vous laissiez prendre au jeu.



UR DU JEU.



STAR WARS LE RETOUR DU JEDI

**TOUS LES HEROS DU GRAND FILM
DANS UNE FANTASTIQUE COLLECTION
DE 180 IMAGES AUTO-COLLANTES.**



**FIGURINE
PANINI**

STAR WARS
LE RETOUR DU JEDI



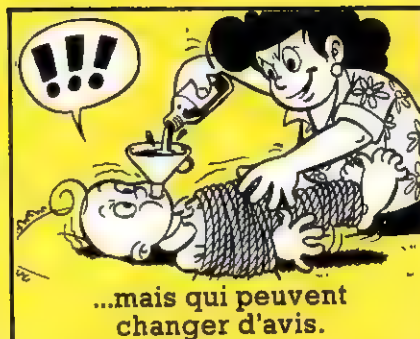
**1F. la pochette de 6 vignettes
2F. l'album pour les collectionner**
en vente chez votre marchand de jouaux.





LE PETIT Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



GÉNÉRAL PIGEON

Garde-à-vous ! Voici l'homme chargé du contrôle des pigeons à Paris. Il bataille à 5 contre 40.000. On l'appelle «le général». Rrrrompez!!!



Paris, 5 h du matin. Dans les rues désertes qu'éclaire une lueur blafarde, 4 étranges soldats, armés de sacs de maïs et de filets, avancent en silence. Devant eux, «le général»... L'ennemi est partout. Il occupe d'innattaquables positions : les gouttières des toits, les rebords des fenêtres, les corniches. À première vue, le combat est inégal. Pourtant, en 15 ans, le général et ses hommes ont ramené de 250.000 à 40.000 la population des pigeons à Paris.

Toutes les grandes villes d'Europe ont leurs pigeons. Pendant longtemps on a cru qu'ils étaient porteurs de tas de maladies. Aujourd'hui, on sait qu'il n'en est rien. Depuis que le «général pigeon» opère,



re, on n'a relevé aucune trace de maladie transmissible à l'homme chez nos oiseaux.



En fait la mission du «général» consiste à éviter que le nombre de pigeons ne dépasse le chiffre fatidique des 40.000, au-delà duquel

on estime que la «propreté» de la ville est en danger.

Pour mener la lutte, le «général» a deux atouts sous son képi. La contraception, d'abord. Au cours de deux campagnes de 10 jours, l'une à l'automne, l'autre au printemps, la pilule est distribuée aux pigeons parmi des grains de

maïs, de façon à limiter le nombre de naissances*.



La capture, ensuite. Chaque année le général expédie hors de Paris 15.000 pigeons. Destination les éleveurs du Nord ou les forêts de Bretagne. Pour capturer les pigeons sans bobo, il a mis au point un immense filet catapulté par une batterie de fusils sous-marin. Un bricolage qui permet d'attraper 350 pigeons d'un coup, et en douceur. C'est chouette d'être pigeonné par le général!

*Un couple de pigeons peut avoir jusqu'à 18 petits par an.

LA BULLE

LA PRÉHISTOIRE, ON N'EN PARLE JAMAIS ASSEZ. COMMENT PEUT-ON SAVOIR OÙ L'ON VA SI L'ON NE SAIT PAS D'OÙ L'ON VIENT, JE VOUS LE DEMANDE ? ALORS, PLONGEZ-MOI VOTRE TRUFFE DANS LE SUPER DE LA SEMAINE ET ÉCRIVEZ-MOI VOS IMPRESSIONS.



SCHTROUMPFONS-NOUS LES OREILLES!

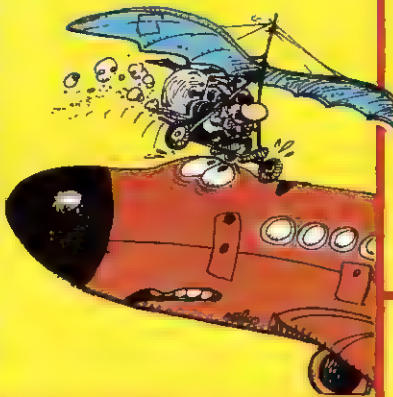


On avait - c'est vrai - beaucoup de mal à se nettoyer régulièrement les oreilles, mais maintenant qu'on peut se les schtroumpfer : tout change! Le responsable de ce petit miracle est la

marque Orbel qui vend ses boîtes de bâtonnets cotonneux sous de petites histoires de schtroumpfs. Que ne ferait-on pas pour qu'on ait les oreilles propres!

UN "MOUSTIQUE" À 7710 M!

À Colorado Springs (USA) un casse-cou du nom de Dick Rowley a atteint l'altitude de 7710 m à bord de son ULM « Jonathan Livingstone le goéland ». D'un poids total de 290 kilos (pilote compris), le moustique à moteur - réalisé à partir d'un kit - a effectué un vol de 2 h et 13 minutes. Exploit ou folie?



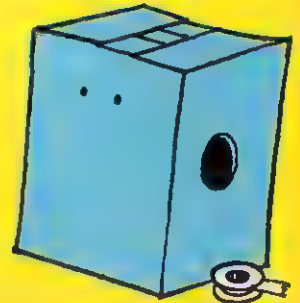
PIANO ET CHIEN...



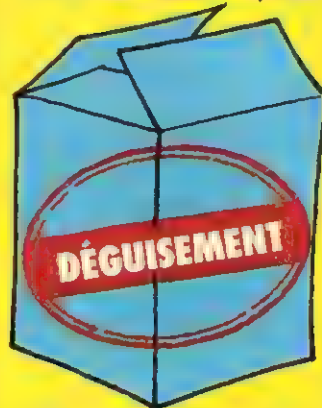
Kird Nurock est musicien. Jusque-là tout est normal. Seulement voilà, il vient de composer une sonate pour piano et chien. Aïe, ça se gâte! Trois toutous ont été sélectionnés parmi 32 candidats pour interpréter cet immortel chef-d'œuvre. La sonate commence par un solo de chaque chien et s'achève en chœur. On aimerait bien écouter ça!

LE MONSTRE DE PAPIER

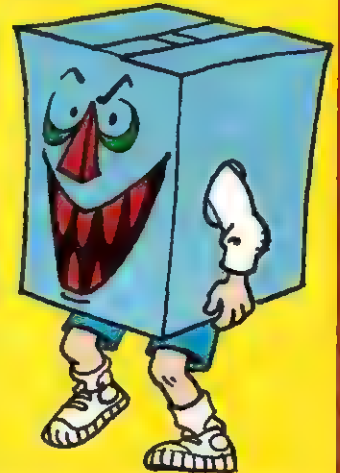
Pour te déguiser en monstre, rien de plus simple. Prends une feuille de papier fort (de couleur si possible) d'environ 1 m x 1,35 m.



deux trous pour les yeux et à décorer à ton goût avec des couleurs, des dessins qui font peur, et tout... et tout...



Fais-en un cylindre plus haut que large que tu fermeras avec du scotch. Forme ensuite 4 angles pour transformer le cylindre en boîte sans fond. Fig. 1. Puis ferme le haut de la boîte comme si tu faisais un paquet cadeau. Fig. 2. Il ne te reste plus qu'à découper deux trous pour les bras,

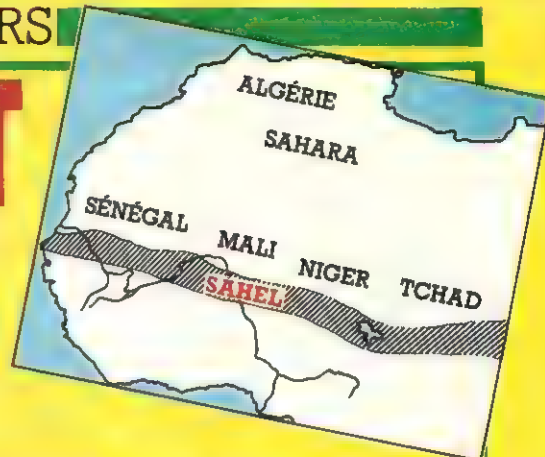


TRUC LA MIE POMPIER

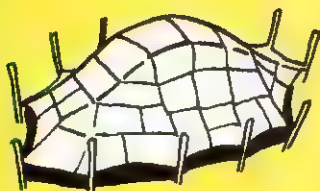
Au feu! Tu viens d'avaler un petit morceau de steak enfoui sous une tonne de moutarde. Et ça brûle! Respire fort une bonne boulette de mie de pain. Ça vaut mieux que d'appeler les pompiers!



TARLIFT LE PETIT TOUAREG



Il est, en Afrique, une étroite bande de terre aride en bordure du Sahara. Sahel est son nom, qui signifie « rivage » en arabe. C'est là, entre les étoiles du ciel et les épines de la steppe, que vit Tarlift, fils de Touareg.



La « maison » de Tarlift

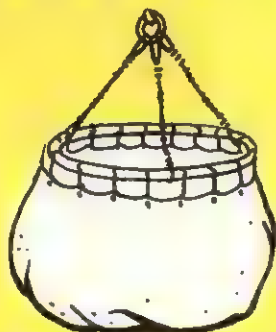
Toutes ces années, il en avait rêvé si souvent de l'école. Et maintenant le grand jour approchait...

Demain il quitterait la grande tente faite de peaux de vache cousues, posées sur des arceaux de bois. Demain il dirait adieu à son petit bœuf Aoudis, cadeau de son père pour ses 12 ans. Il irait au grand village de Léré, là où les hommes vivent dans des maisons. Il irait à l'école.

Sa mère posa, en souriant, un plat de riz fumant devant lui. Il avait faim, il oublia un instant la peur du départ et se détendit.



Lorsque la nuit tomba, la peur l'avait repris. Il ne put fermer l'œil, se



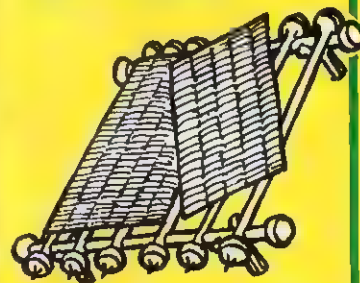
L'outre en peau de mouton imperméabilisée avec du beurre. Elle sert à remonter l'eau du puits.

retournant tant et tant sur son lit de bois que les scorpions en furent tout abasourdis.

Lorsque Mariama, sa mère, le secoua tendrement, « Tarlift Enkar! Lève-toi Tarlift! Lève-toi! », il faisait jour. Il mit sa main dans la main fraîche de sa mère et l'y laissa un long moment.

Les larmes au bord des yeux, il ne put dire qu'un seul mot : « Eglir, je pars ».

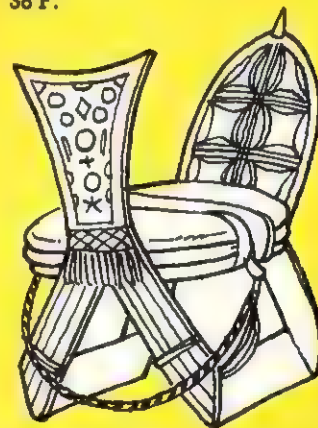
Rhalid son oncle de Léré l'attendrait, juché sur son dromadaire... Il le réconforterait. Oui, il apprendrait des tas de choses à l'école, l'histoire, la géographie. Il se ferait de nouveaux amis. Il jouerait au football. Tarlift éclata de rire...



Le lit de Tarlift. Il repose sur des piquets qui l'isolent des insectes.

Bientôt le campement ne fut plus qu'un minuscule point à l'horizon...

Pour en savoir plus sur Tarlift, lisez le très beau livre : *Tarlift fils de touareg* (textes et photos d'Anne Rochegude). Collection *Un jour dans mon village...* Ed. Larousse. Prix : 38 F.



Une selle de dromadaire. Une peau teinte de couleurs vives fixée par des clous de bronze.

QUE CACHE CE SPARADRAP?

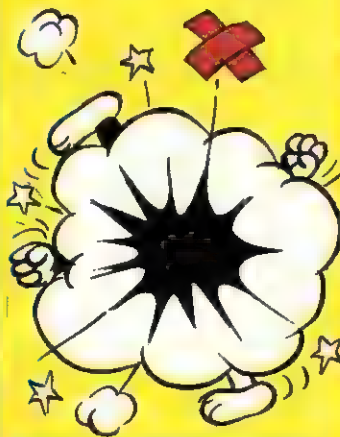
Pourquoi Hercule porte-t-il toujours un petit pansement rouge sur la joue gauche? Que lui est-il arrivé?

Carole Larbib,
93260 Les Lilas.

Pourquoi Hercule a-t-il du sparadrap sur la joue gauche?

Céline Petit,
23150 Aun.

Vous êtes des dizaines à me poser sans cesse la question! Hum... eh bien disons que c'est le résultat d'une vieille escarmouche, un petit différend qui nous a opposés autrefois... Hercule n'aime pas tellement en parler, il garde son sparadrap pour avoir l'air d'un dur - mais ça ne m'impressionne pas!



AVIS... EN VRAC!

Ton journal est super-chouette. Félicitations pour Cogan, c'est extra!

Olivier Vernejoul,
46130 Bretenoux.

J'attends toujours le mardi avec impatience pour acheter le *Nouveau Pif*. Pif, tu me plais beaucoup, tu es mon héros préféré!

Stéphane Bearnez,
17000 La Rochelle.

Tes gags sont amusants, ils me font beaucoup rire. Et comme Placid et Muzo sont drôles... Merci à Nicolaou, qu'il continue à les faire vivre longtemps pour notre plus grand plaisir!

Virginie Facet.

DES HÉROS TOUT NUS!

Je suis un dingue de B.D. Je dessine et j'essaie de créer des personnages... mais je ne sais pas les habiller!

Pourrais-tu me donner des conseils?
Sébastien Mayeux, Viarmes.



Reproduis d'abord des personnages classiques que tu trouveras dans *Le Nouveau Pif* (Cogan, Okada, Yvain...). Par la suite, tu verras qu'il est moins difficile de dessiner des personnages habillés. Et si tu as vraiment des problèmes, invente des héros qui vivent aux temps pré-historiques!

Le *Nouveau Pif* est tellement sensationnel que je n'en ai pas encore manqué un seul numéro depuis que je le lis!

Romuald Ranty,
87220 Boisseuil.

Cela fait quatre ans que je te lis régulièrement... et je ne suis pas près de m'arrêter!

Lionel Marchand,
07300 Tournon.

Ton journal a changé, mais nous le trouvons toujours aussi amusant et drôle. Une mention spéciale pour Hercule!

Sophie, Martine
et Julie Nachaux.
77500 Cholle.

LE MONDE DE LA POÉSIE

Merci à Stéphanie Girard (de Ganejan) de m'avoir adressé une vingtaine de poésies, qu'elle a regroupées en un joli recueil illustré.



UN CAPITAINE AU LONG COURS

Combien y a-t-il eu d'épisodes de Capitaine Apache? Quand ses aventures vont-elles se terminer?

P. Carré,
71301 Rouvrat.

Capitaine Apache arrive à son 88^e épisode... et ses aventures ne sont pas près de s'achever. Longue route et longue vie à Okada!

AVIS AUX LECTEURS

CONCOURS: Vous êtes nombreux à m'écrire pour me demander les résultats des concours. Attention : seuls sont publiés dans le journal les résultats des concours organisés par le *Nouveau Pif* (comme, par exemple, « Découvre la Chine »). Les gagnants des concours proposés par certaines marques sont contactés personnellement par les annonceurs.

CORRESPONDANTS: Beaucoup me demandent encore des adresses de correspondants. Je leur rappelle qu'ils doivent écrire (en n'oubliant pas de joindre une enveloppe timbrée pour la réponse) au :

Service de Correspondance
Scolaire Internationale
29, rue d'Ulm
75230 Paris Cedex 05.



William Teyssier d'Aulnat m'envoie deux portraits : il m'a croqué avec Pifou. Croustillant, non?

BONJOUR BIDJI!

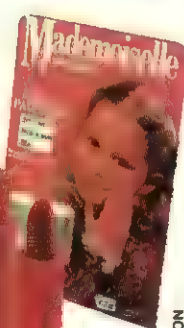
Bruno Hacquin (d'Aubigny sur Nère) m'annonce la naissance de son personnage Bidji... le pois sauteur extraterrestre! (Je ne sais pas s'il est terrestre, mais il est vraiment extra!) Merci à toi, Bruno, de m'avoir fait parvenir ces huit pages d'aventures en B.D. sur cette étonnante « planète Mazout ».

Mademoiselle

Ce soir, tu seras la plus belle.



Une de tes amies t'a invitée chez elle ? Fais-toi belle très vite avec le Coffret du Soir Mademoiselle. Un joli bandeau pour une coiffure de fête. Des bijoux et des paillettes. Un sac doré pour y mettre le miroir, le rouge à lèvres et les fards que renferme le coffret. Et si tu veux un maquillage très complet, tu trouveras tout ce qu'il te faut dans la Boîte à Beauté. Avec 12 produits et une grande console de maquillage, tu seras à coup sûr la reine de toutes tes soirées. Enfin, une fois rentrée, n'oublie surtout pas de te démaquiller. Avec les petits cotons roses du coffret du soir et un peu d'eau, tout sera effacé.



YVAIN

LES PORTES DE LA MER

POURSUIVANT LA QUÊTE DU CHAUDRON D'OR,
YVAIN ARRIVA DEVANT UN CROMLECH -
LE CERCLE DES PIERRES LEVÉES...

CROA...!
CROAAA...

scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR

ET LE CORBEAU
PARLA LE LANGAGE
DES HOMMES...

SI TU AS
LE COURAGE, YVAIN,
ATTENDS LA LUNE HAUTE
DANS LE CERCLE
DES MENHIRS.

© Ed VAILLANT

SANS EFFORT, LES PIERRES LEVÉES
SE METTAIENT EN MARCHÉ...

LA TERRE TREMBLAIT.

EN MÊME TEMPS,
L'ÉCUREUIL ET
LE CHEVAL
S'ÉCHAPPÈRENT
DU CROMLECH...

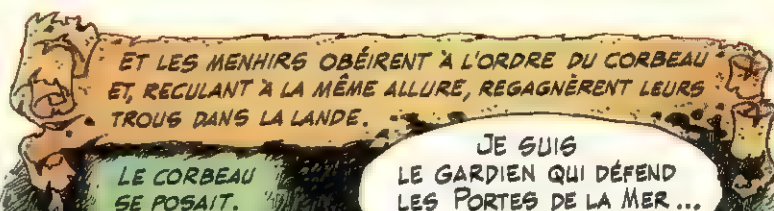
...ET LE CERCLE,
EFFRAYANT,
SE RÉSSERRAIT
SUR LE CHEVALIER !

PLUTÔT ÊTRE BROYÉ
QUE FUIR...



LE CORBEAU APPARUT
ET CROASSA...

PIERRES LEVÉES
DE CELTIE,
REPRENEZ VOS
PLACES!



LE CORBEAU
SE POSAIT.

ET LES MENHIRS OBÉIRENT À L'ORDRE DU CORBEAU
ET, REÇULANT À LA MÊME ALLURE, REGAGNÈRENT LEURS
TROUS DANS LA LANDE.

JE SUIS
LE GARDIEN QUI DÉFEND
LES PORTES DE LA MER...

JE SUIS FINN,
LE MAÎTRE-DES-SCIENCES-CACHÉES...
FINN-À-LA-MAIN-D'ARGENT...



IL
PRENAIT
FORME
HUMAINE...

TU TROUVERAS
LE CHAUDRON D'OR À LA
MER DERNIÈRE, YVAIN !
LA OÙ LE SOLEIL SE COUCHE
SUR LES ÎLES DE
JEUNESSE...

DES ÉPREUVES
T'ATTENDENT ENCORE,
CAR LA MER EST UN
AUTRE MONDE.

À TOI
DE CHOISIR
TON DESTIN.

Psi-iiiit!



FINN
AVAIT
DISPARU...

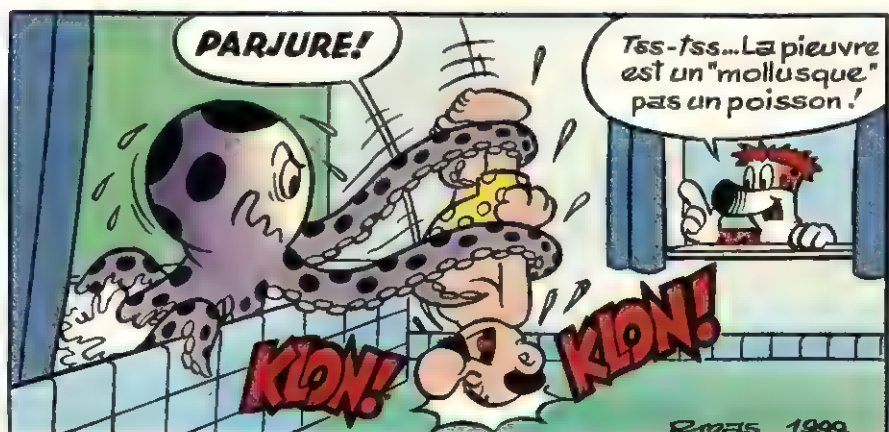
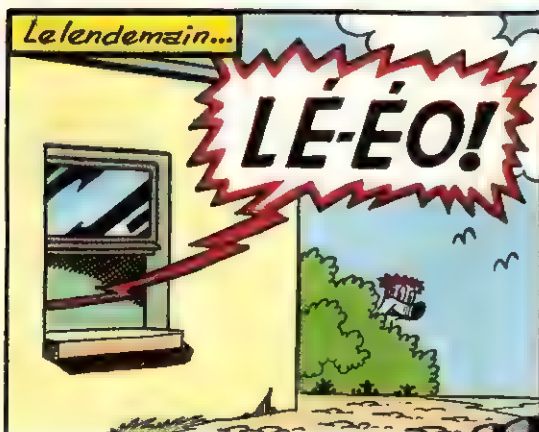
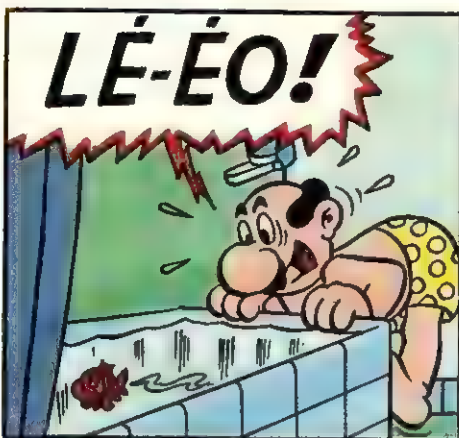
J'IRAI JUSQU'À
LA MER DERNIÈRE ET
AUX ÎLES DE
JEUNESSE...

2004

...ET ICI S'ACHEVA CETTE AVENTURE D'YVAIN...



© Ed. VAILLANT 2004



R. MAS 1999

TOM ET JERRY. UN NOUVEAU DÉFI LANSAY.



Avec Tom et Jerry,
Lansay te lance un nouveau défi.
Seras-tu assez fort pour
attraper Jerry sans tomber
dans les pièges ?
Si c'est ton jour de chance,
l'horoscope te le dira.
Prêt ?
Sors tes griffes et dépêche-toi !
Tom et Jerry :
un jeu + un horoscope.

LANSAY

© MGM / UA ENTERTAINMENT CO. 1983 TOUS DROITS RÉSERVÉS.

**BIG
JIM**



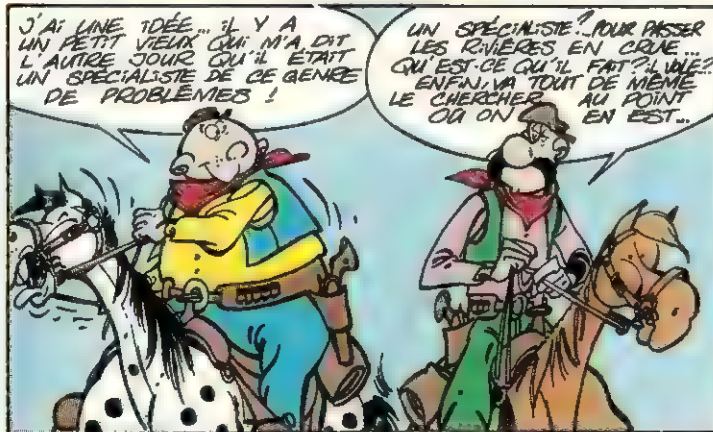
BIG JIM À BORD DU VÉHICULE SPATIAL,
REUSSIRA-T-IL À SAUVER JEFF LE COMMANDO
DU PIÈGE TENDU PAR LES DANGEREUX ESPIONS ?

JEFF !
ATTENTION
LES ROCHERS !

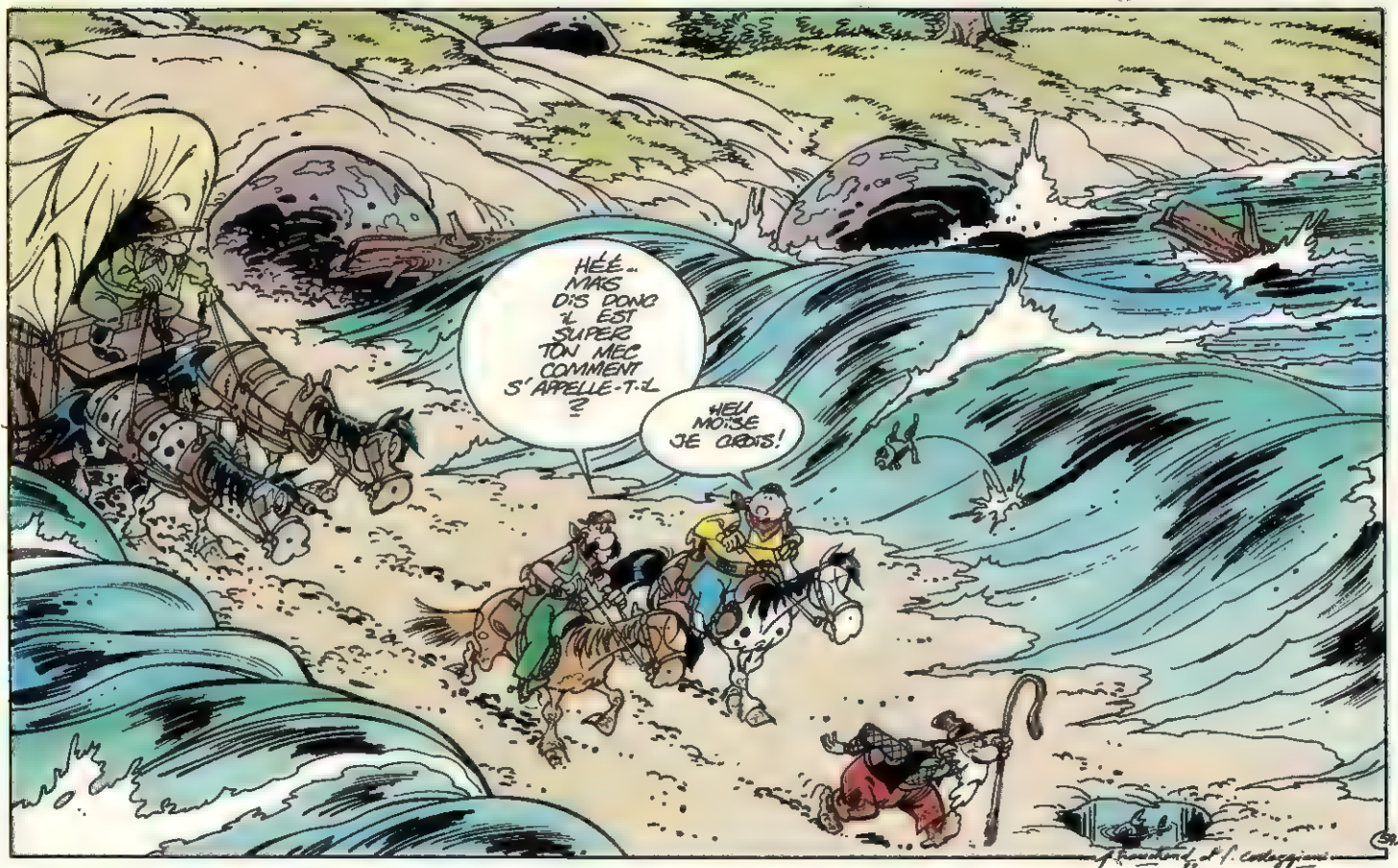
BIG JIM

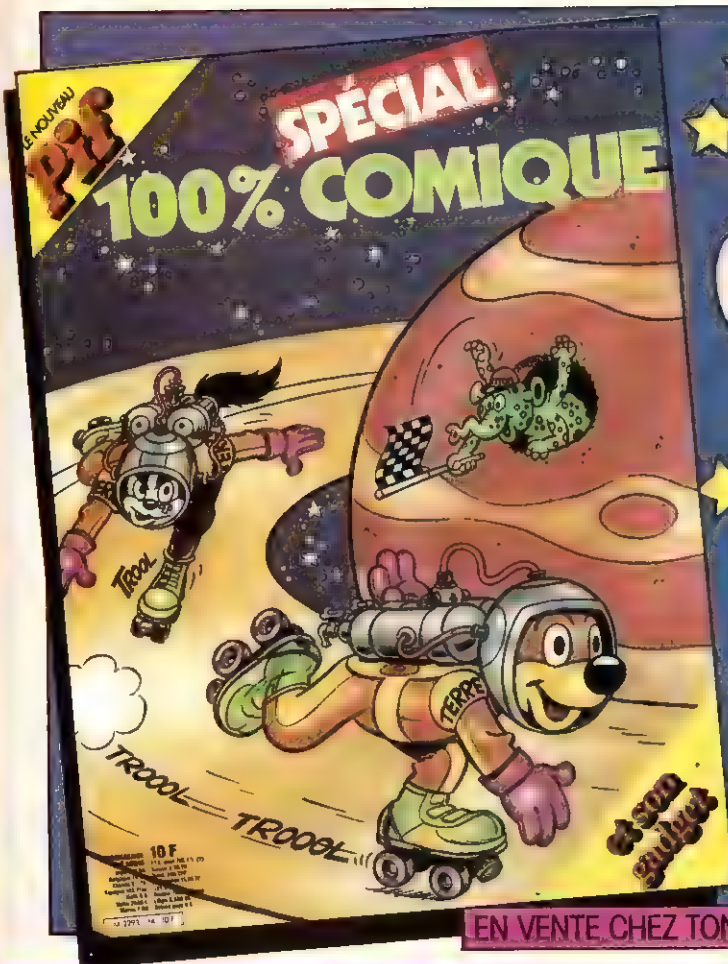
MATTEL





© Ed. VAILLANT 2004





ALLO !
ICI LA TERRE
LE NOUVEAU PIF
SPÉCIAL 100 % COMIQUE
VIENT DE PARAÎTRE
AVEC SON GADGET
STOP.

LE RIRE
EST ASSURÉ
STOP.

A NE PAS
MANQUER STOP.



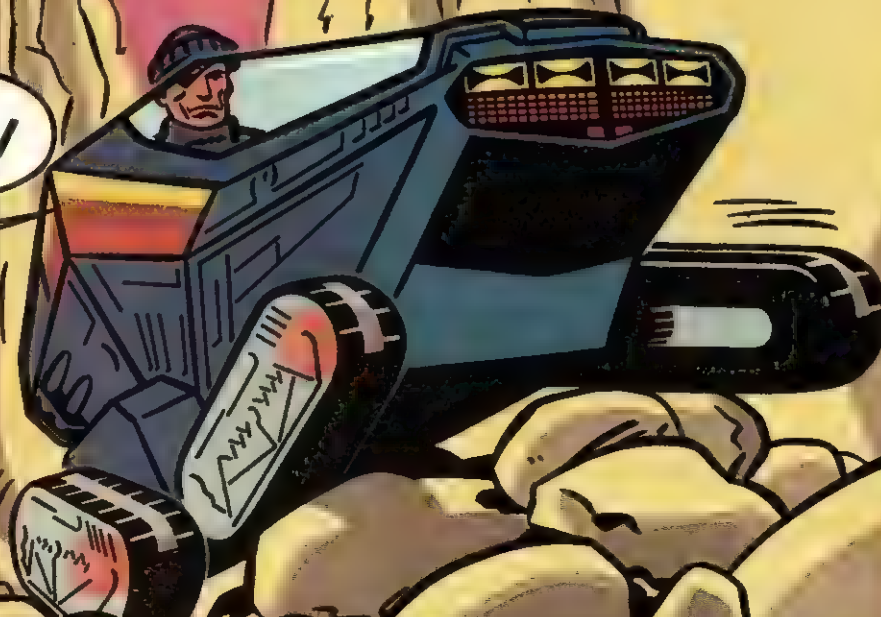
EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



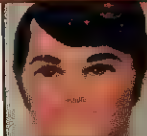
BIG JIM A REPLIÉ LES AILES DE SON VÉHICULE SPATIAL
POUR GUIDER JEFF LE COMMANDO À TRAVERS LE CANYON.
GRÂCE AUX CHENILLES DU VÉHICULE TOUT TERRAIN,
JEFF REUSSIT À FRANCHIR LES ÉNORMES ROCHERS
ET MET LES PLANS EN SÉCURITÉ.

Jouets, piles et accessoires sont vendus séparément.

OUF
SAUVÉ !



BIG JIM



Bonne nouvelle, le facteur a déjà trouvé notre nouvelle maison.



1



2

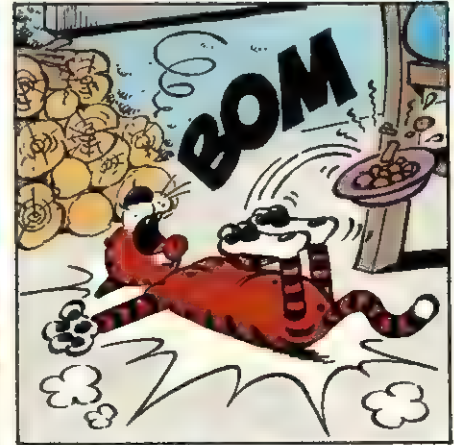
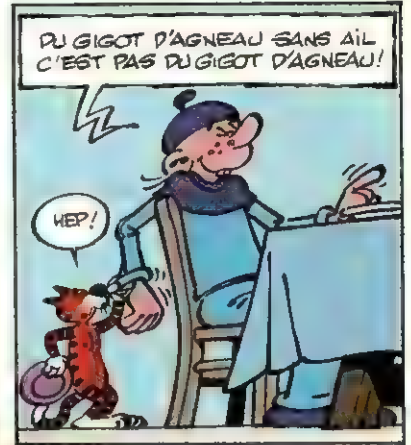


3

1 Réf. : 6374. Une vraie maison de campagne avec cuisinière, salon, chambre à l'étage et barbecue dans le jardin. 2 Réf. : 6304. 2 croisements. 3 Réf. : 6624. Le camion livraison. La porte arrière peut s'ouvrir pour charger les colis.

LEGO

Legoland ville: jouez dans votre propre ville.

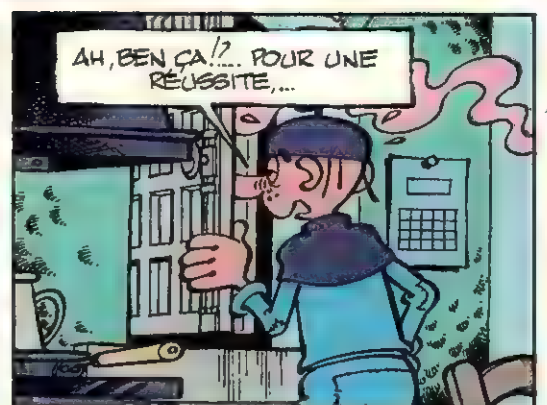
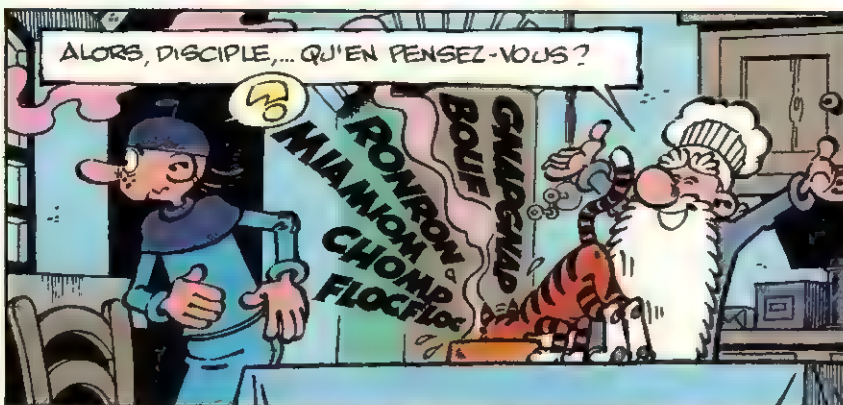
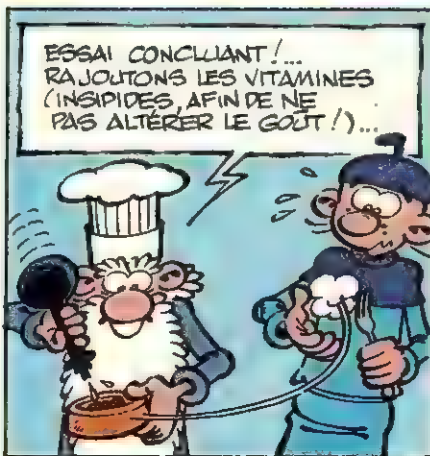
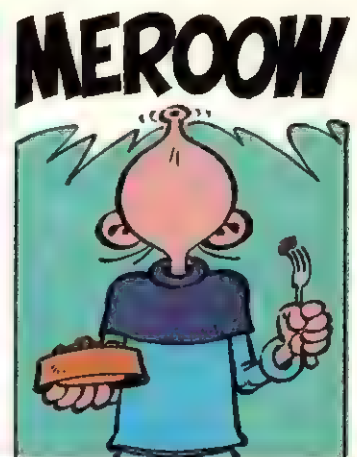


© DARGAUD ÉDITEUR PARIS



162 A





**SUPER
AVENTURE**

TARAO

KAOKA LE GÉANT



+ LASCAUX
«LE TRESOR INVISIBLE»

TARAO

L'ENFANT SAUVAGE



L'ORAGE QUI MENAÇAIT
ÉCLATA SOUDAIN. MAIS
IL NE SURPRIT PAS
TARAO, L'ENFANT
SAUVAGE...

OÙ SE CACHENT
DONC LES "SINGES"
QUI PARLENT QUAND
LA COLÈRE DU CIEL
ÉCLATE ?...



QU'IL LE VEUILLE OU NON,
SES PENSÉES LE RAME-
NAIENT TOUJOURS AUX
"SINGES-À-PEAU-LISSE"...

LES MAUVAIS
ESPRITS NE VEULENT
PAS QUE TARAO
REJOIGNE CEUX DE
SON ESPÈCE !

PAR DEUX FOIS. POURTANT, IL AVAIT APPROCHÉ
LES "HOMMES"...

...MAIS LE PREMIER
ÉTAIT MORT... ET L'AUTRE N'AVAIT
PLUS DE LANGUE ! (1)

© Ed. VAILLANT 2004



L'ÉBLOUSSANTE
LUMIÈRE D'UN ÉCLAIR
ILLUMINA SOUDAIN
SON REFUGE.

OOOH...
PUISSE LE CIEL NE
PAS FRAPPER TARAO
ENCORE UNE FOIS !

(1) LIRE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT.

CHACUN ORAGE LUI REMÉMOREAIT CETTE
NUIT DE FEU OÙ IL AVAIT ÉTÉ
FRAPPÉ PAR LA FOUDRE...



... CETTE NUIT OÙ IL AVAIT
PERDU LA MÉMOIRE.
CETTE NUIT OÙ TOUT SON
PASSÉ, TOUT SES SOU-
VENIRS AVAIENT SOMBRE
DANS L'ABÎME DE L'OUBLI.



SI TARAO APPARTENAIT À
UN CLAN DE "SINGES- QUI- PARLENT",
COMMENT SE SONT PASSÉES LES
PREMIÈRES SAISONS DE SA
VIE ?...



... A-T-IL EU
UNE MÈRE ET UN
PÈRE QUI LE PRO-
TÈGEAIENT, COMME
EN ONT TOUS LES
ANIMAUX DE LA
FORÊT ?...



D'OÙ VENAIT-IL ... QUI ÉTAIT-IL ?... CHAQUE FOIS
QU'IL S'ÉTAIT POSÉ CES QUESTIONS, IL S'ÉTAIT
RETROUVÉ DEVANT L'ABÎME DE SA MÉMOIRE PERDUE..



... ET POURTANT, TARAO EST BIEN UN "SINGE-A-PEAU-LISSE", ALORS POURQUOI LE DESTIN S'ACHARNE-T-IL CONTRE LUI ?...



DANS L'ÉCLAT FULGURANT D'UN NOUVEL ÉCLAIR, LES "OMBRES" LI APPARURENT...



"CESSE DE GÉMIR SUR TON DESTIN, TARAO ! TU FINIRAS BIEN PAR RETROUVER TES FRÈRES, LES "HOMMES"..."

L'ENFANT SALVAGE SAVAIT QUE CES "OMBRES" N'EXISTAIENT QUE DANS SON IMAGINATION... ELLES N'ÉTAIENT QU'UNE DES FACETTES DE SA CONSCIENCE...



2004

À L'ABRI DE CETTE SAILLIE, LE SOL ÉTAIT RESTÉ TIÈDE... MALGRÉ LE TONNERRE ET LES ÉCLAIRS, TARAO FINIT PAR S'ENDORMIR...



...IL RÊVA, COMME BIEN SOUVENT, QU'IL ÉTAIT TRAQUÉ PAR GORA-KA-LE TERRIFIANT. LE GORILLE. COMME TOUJOURS, ÉTAIT SUR SES TALONS...



MAIS CETTE FOIS, À L'INSTANT
MÊME OÙ GORA-KA ALLAIT LE
SAISIR, TARAO FUT HAPPE PAR
UNE FORCE MYSTÉRIEUSE...

OOOH...
TARAO
S'ENVOLE !

UN INSTANT PLUS TARD, IL PLANAIT COMME
UN OISEAU AU-DESSUS DES COLLINES,
DES FORÊTS ET DES RIVIÈRES...

COMME
C'EST BEAU ! COMME
C'EST BEAU !

... IL SURVOLA BIENTÔT UN VILLAGE...
UN CLAN DE "SINGES-QUI-PARLENT"
LE SALUA DE GRANDES CLAMEURS
JOYEUSES...

TARAO
VOUS SALUE,
"HOMMES" !

... MAIS UN AUTRE CLAN FUT
MOINS ACCUEILLANT... DES
FLÈCHES SIFFLÈRENT QUE
SON ÉTRANGE POUVOIR NE
LUI PERMETTRAIT PAS D'ES-
QUIVER LONGTEMPS...

L'UNE D'ELLES, EN
EFFET, TRAVERSA
SON BRAS DE PART
EN PART... COMME
UN OISEAU PRIVÉ
D'UNE AILE, IL
TOMBA COMME
UNE PIERRE !

... IL CROYAIT S'ÉCRASER SUR LE SOL, MAIS IL N'EN FUT RIEN ! CE FUT PRESQUE EN DOUCEUR QU'IL TOMBA DANS LES BRAS DE... GORA-KA LE TERRIFIANT !...

... IL NE POUVAIT PLUS ÉCHAPPER AU GORILLE DONT LES DOIGTS PUISSANTS AVIANT SAISI SON COU ET SERRAIENT, SERRAIENT...



CE FUT SON PROPRE RÂLE QUI L'ARRACHA À SON CAUCHEMAR... UNE LONGUE LIANE ÉTAIT NOUÉE À SON COU...

... UNE AUTRE ENTRAVAIT SES CHEVILLES...

YARAO A RÊVÉ... PEUT-ÊTRE RÊVE-T-IL ENCORE ?...

HA ! HA ! HA !

...AAAAAAAH...

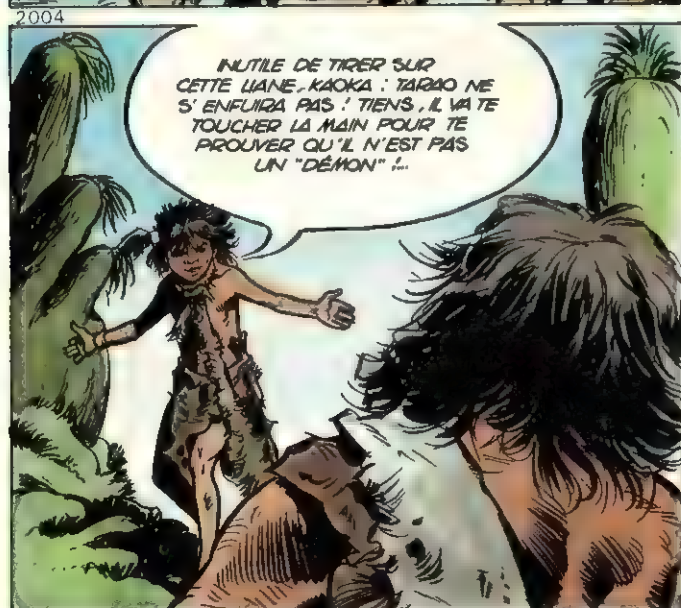
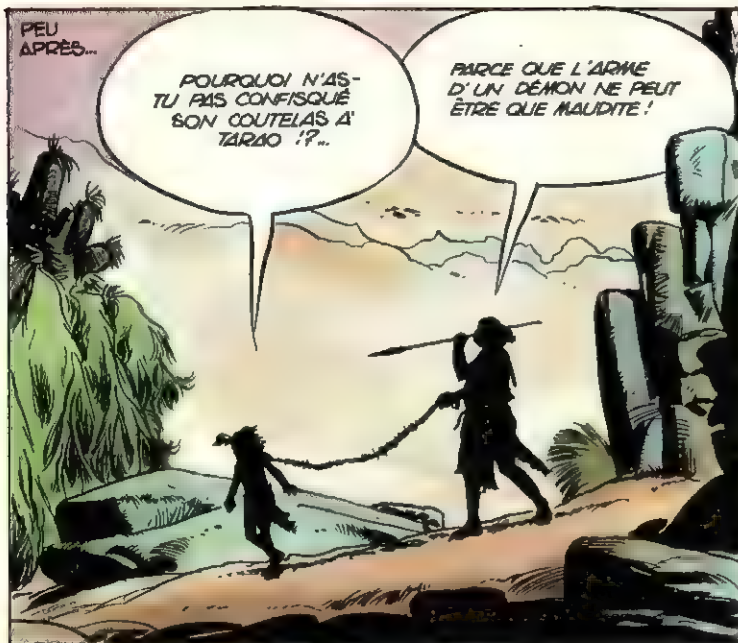


NON ! TU NE RÊVES PLUS, DÉMON ! TU ES LE PRISONNIER DE KAOKA-LE-FORT ! HA ! HA !...

!?!?









NE RECOMMENCE
JAMAIS ÇA ! NE CHERCHE
JAMAIS PLUS À TOUCHER
KAOKA... SINON...

TARAO... NE...
NE... RECOMMEN-
CERA PLUS !..

IL FAISAIT ENCORE JOUR QUAND LA FORÊT S'OUVRI SUR
UNE VALLÉE... DES HUTTES APPARURENT...



TARAO SAIT QUE
CEUX DE SON ESPÈCE,
QUAND ILS NE VIVENT PAS
DANS DES CAVERNES,
VIVENT SOUS DES ABRIS
SEMBLABLES...



KAOKA EST DE RETOUR.
FRÈRES ! IL A RÉUSSI À CAP-
TURER LE DÉMON DE CENDRES...
COMME IL L'AVAIT PROMIS !...
REGARDEZ... REGARDEZ...
KAOKA N'EST-IL PAS LE MEI-
LEUR, LE PLUS GRAND
DES CHASSEURS !?..

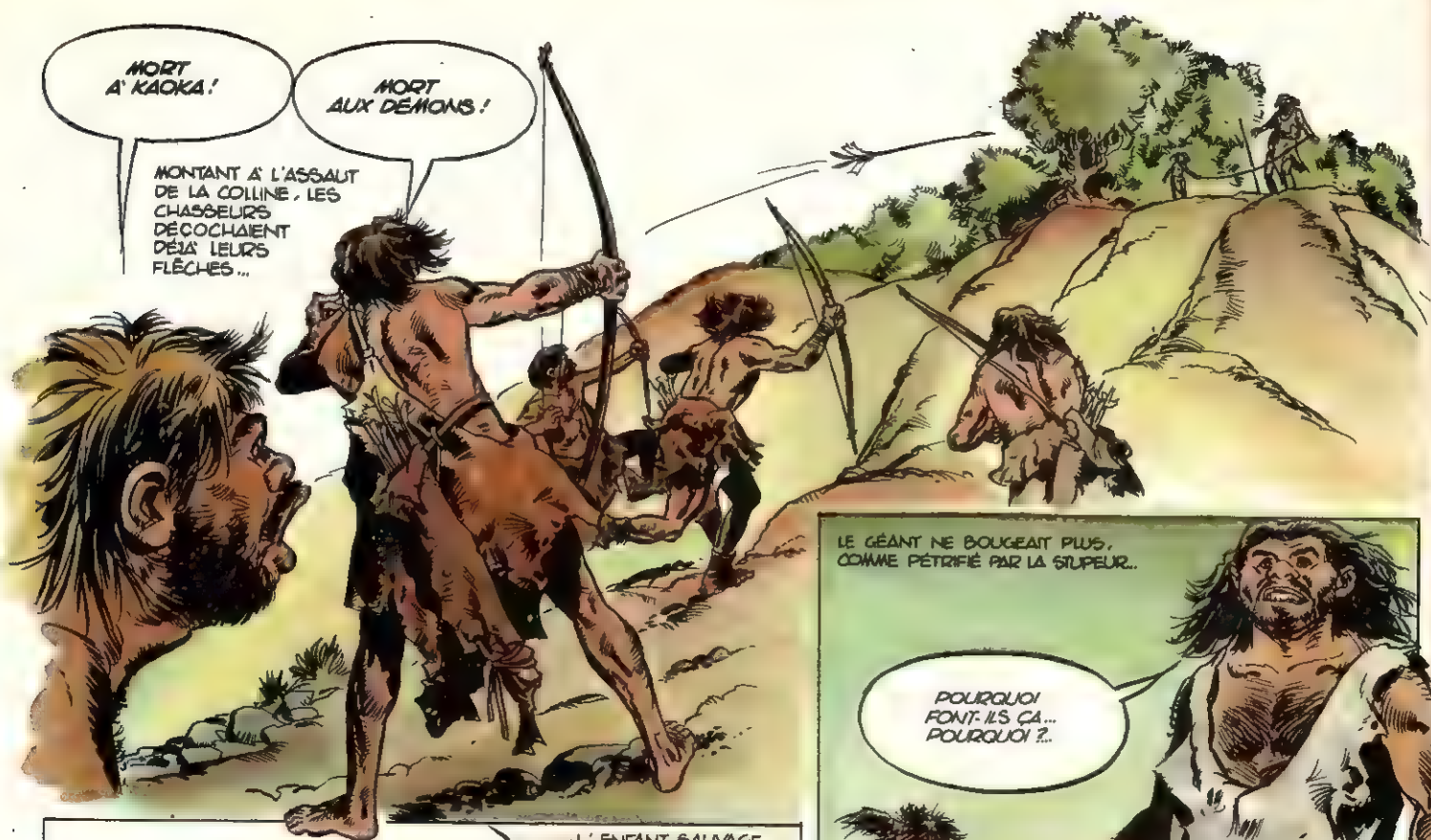


LA VOIX
TONNANTE
DU GÉANT
AVAIT
ALERTÉ
LES SIENS.

...KAOKA EST FOU !... EN
TOUCHANT CE DÉMON, IL EST
DEVENU DÉMON LUI-MÊME !
LE MAL EST DÉSORMAIS
EN LUI !!!



CES DÉMONS NE DOIVENT PAS
APPROCHER DE NOS HUTTES ! TUEZ-
LES ! TUEZ-LES TOUS LES DEUX !



LES CHASSEURS ARRIVAIENT MAINTENANT À LA LISIÈRE DE LA FORÊT... LA PEUR LES FIGEA...



ONA-HUK-LE SORCIER AVAIT RAISON! KAOKA EST DEVENU! LUI AUSSI UN DÉMON! MÊME MORT, IL PEUT ENCORE RAMPER!

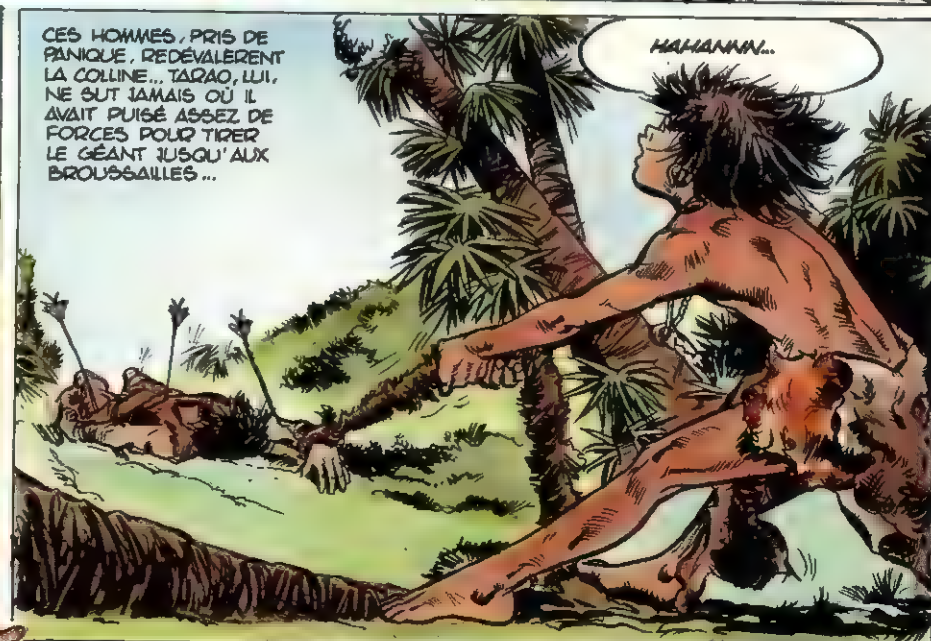
KAOKA, MALGRÉ LES FLÈCHES FICHÉES DANS SON CORPS, GLISSAIT SUR LE SOL COMME UN SÉPENT...

FUYONS!
FUYONS!

... S'IL EST ENCORE TEMPS ...

CES HOMMES, PRIS DE PANIQUE, REDEVARENT LA COLLINE... TARAO, LUI, NE FUT JAMAIS OÙ IL AVAIT PUISÉ ASSEZ DE FORCES POUR TIRER LE GÉANT JUSQU' AUX BROUSSAILLES...

HAHAHAHA...



NE... NE ME TOUCHE PAS... NE...

TARAO SAURA RETIRER CES FLÈCHES DE TON CORPS!

NE TE FATIGUE PAS... NE PARLE PAS... TARAO TE SAUVERA, FRÈRE!

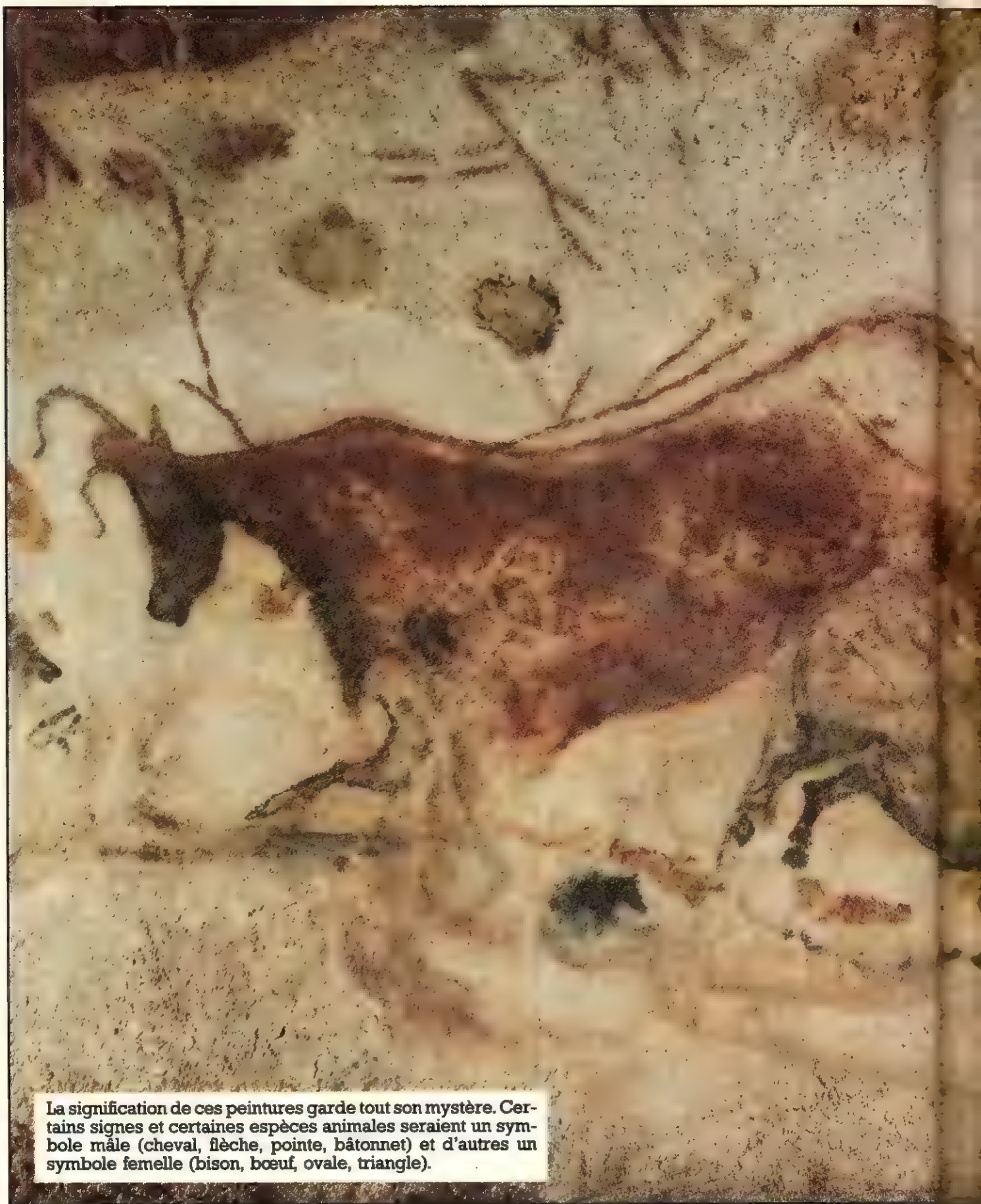


L'ÉMOTION ET LA JOIE ÉTREIGNAIENT LE CŒUR DE L'ENFANT-SAUVAGE... IL TENAIT ENFIN UN "HOMME"... ET CELUI-CI PARLAIT !...



TARAO AVAIT DIT "FRÈRE"... UN MOT RESURGİ DU TRÉFOND DE SA MÉMOIRE... UN MOT APPRIS AU COURS DE SON ENFANCE OUBLÉE... CELLE D'AVANT LA NUIT DE FEU...

FIN DE L'ÉPISODE



La signification de ces peintures garde tout son mystère. Certains signes et certaines espèces animales seraient un symbole mâle (cheval, flèche, pointe, bâtonnet) et d'autres un symbole femelle (bison, bœuf, ovale, triangle).



LASCAUX

LE TRÉSOR INVISIBLE



Les grottes de Lascaux se trouvent
non loin de Montignac
sur les bords de la Vézère.

Les fresques de Lascaux furent découvertes en 1940. La légende raconte qu'un chien tomba dans un trou provoqué par la chute d'un arbre déraciné. Pour le rattraper, ses maîtres y descendirent à leur tour et, médusés, découvrirent alors... les fresques fabuleuses de Lascaux. Située près de Montignac (Dordogne) sur la rive gauche de la Vézère, cette grotte merveilleuse montre des peintures et des gravures datant du Paléolithique (de 30 000 à 18 000 ans avant J.C.).

Aussitôt les touristes déferlent et en 1962 par exemple, c'est plus de 100 000 personnes qui défilent sans arrêt dans cette « Chapelle Sixtine de la Préhistoire ». Hélas, une telle affluence provoque une hausse de la température ambiante et du pourcentage de gaz carbonique; ce qui entraîne l'apparition de maladies qui s'attaquent aux peintures. Un voile de calcite recouvrit peu à peu les fresques. Une décision s'imposait. En 1973, la grotte fut définitivement interdite au public.

Depuis 20 ans, à Lascaux, la plus belle grotte ornée de la Préhistoire était fermée au public. Mais depuis cet été, grâce au travail acharné d'une douzaine d'hommes et de femmes, ce chef-d'œuvre de nos lointains ancêtres est de nouveau visible. Il s'agit d'une copie tellement exacte qu'on s'y croirait!



OPÉRATION «CRO-MAGNON»!



Ils ont travaillé dix ans pour reproduire les peintures de Lascaux.

Ainsi l'un des chefs-d'œuvre des artistes de l'Âge préhistorique allait demeurer invisible aux yeux du grand public! Mais des hommes et des femmes, amoureux de Lascaux, veulent faire revivre la grotte. Ils déclenchent alors ce que l'on peut appeler « l'opération Cro-Magnon », ou la construction de Lascaux II. Ils décident de bâtir, dans une carrière proche de Montignac, un fac-similé, une copie des grottes de Lascaux! Ils commencent par construire un énorme « blockhaus » de béton, dans lequel ils installent une carcasse métallique sur laquelle ils vont ensuite reconstituer le volume intérieur de la caverne. Trois épaisseurs de grillage y sont agrafées pour obtenir le relief exact des murs. Puis, couche après couche, du mortier et du ciment

y sont projetés, afin de reconstituer l'apparence de la roche. Petit à petit Lascaux apparaît. Pour retrouver la brillance et l'aspect de calcite, si caractéristique à cette grotte du Périgord, on maquille alors la paroi avec de la poudre de marbre et de quartz. Il ne reste plus qu'à reproduire les fameuses peintures!

Les hommes du XX^e siècle vont-ils égaler le génie des hommes de Cro-Magnon? Les artistes d'aujourd'hui sauront-ils recréer les couleurs de ceux d'hier?

Heureusement, au pied même des fresques, des archéologues ont retrouvé des restes de colorants vieux de 17 000 ans. Ce qui permet de retrouver les teintes exactes employées autrefois. Enfin les animaux sont mis en place, par peti-

tes touches d'ocre jaune, d'ocre rouge et de manganèse. Le « fresquiste » souffle comme au pistolet de la peinture en poudre dans des étuis de bambous. Nos ancêtres, eux, devaient utiliser des os creux. L'erreur est-elle interdite? Toutes les peintures sont vérifiées à l'aide de photos stéréoscopiques, avec des lunettes spéciales, au millimètre près.

Cette aventure sans précédent au service de l'un des plus grands chefs-d'œuvre de l'Humanité a vu le jour cet été. Ce travail a rassemblé une véritable légion étrangère d'architectes, d'ingénieurs, de dessinateurs, de ferronniers d'art, de soudeurs, de maçons, d'artistes peintres et sculpteurs. Grâce à elle, les merveilleuses peintures de Lascaux sont à nouveau visibles.

LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

5 PIFOPHILES

...ÇA VA
PAS ÊTRE
TRISTE!

**FONT LE
SUPER**

Les 5 B.D des
gagnants du concours
Boum! Bang!
et crocodile!



+ **PIF**: Une aventure roulante avec le Pépé...

+ **COGAN**: Le peuple des racines

+ **YAKARI**: Le dernier épisode des prisonniers de l'île

Barbie®

CHIC, LES BOUTIQUES DE BARBIE!



Maintenant Barbie va faire ses achats dans de vraies boutiques, pleines d'accessoires, de miroirs, de présentoirs et de pochettes-cadeaux.



La parfumerie. Adorables: les petits pots de crème, les poudriers, la houppette, les flacons de parfum, de shampooing et de laque. Superbe, le coffret-beauté avec ombre à paupières et fard à joues



La bijouterie. Difficile de résister devant ces bijoux, cette étoile de fourrure, ces sacs à main lamés or et argent avec ceintures assorties, ces gants, ces lunettes ou ces jumelles de théâtre...

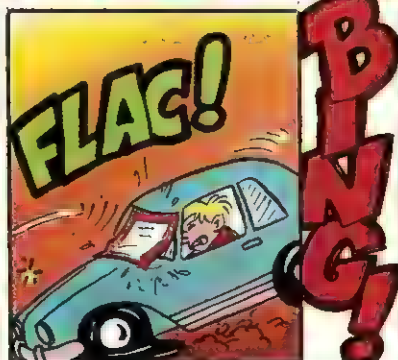
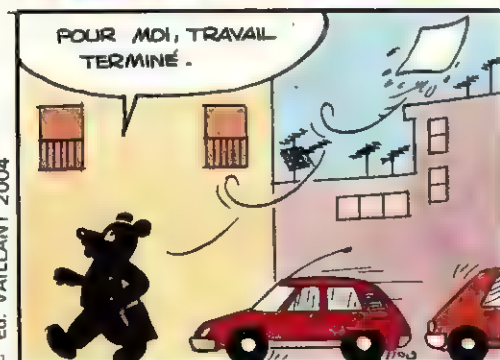
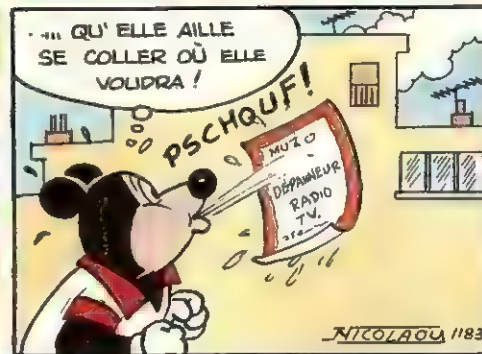
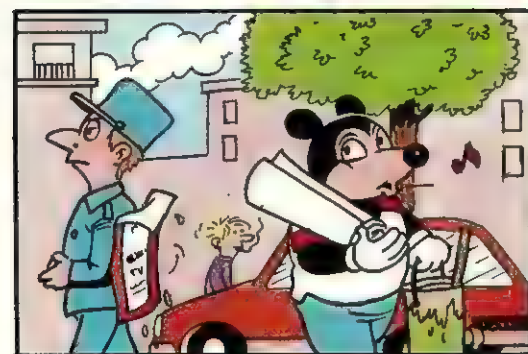
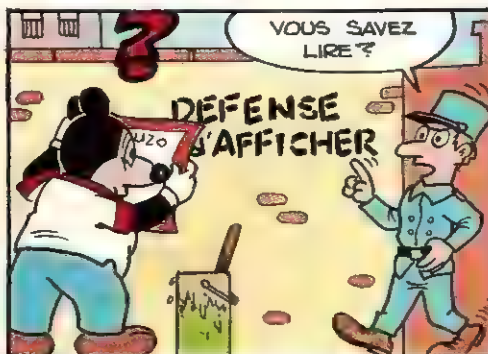
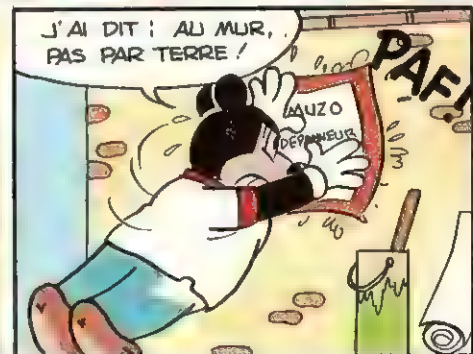
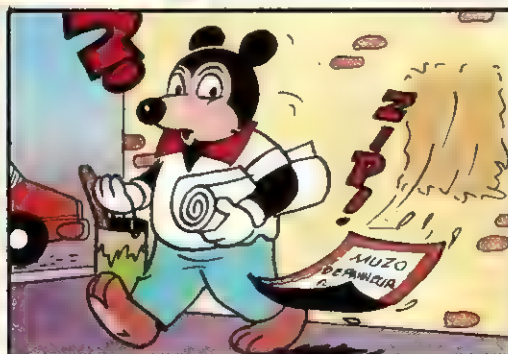
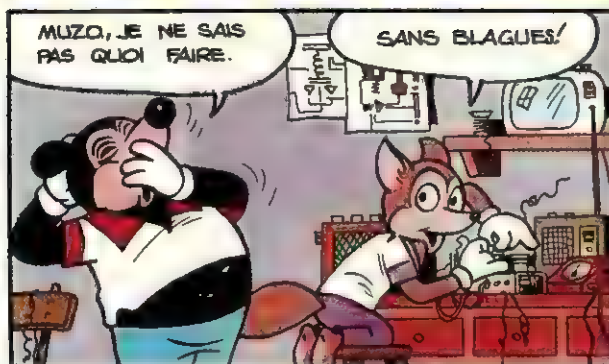


Sacs et chapeaux. Rose ou mauve, quel chapeau va choisir Barbie? Elle peut lui assortir la ceinture, le sac à main, les chaussures, les rubans, l'écharpe, etc...



PLACID ET MUZO

Le colleur
d'affiches



Les playmobil explorent le temps

QUEL CIRQUE!

Nous sommes en 2887 dans une playmobase de la planète volcanique Axxela...

D'ETRANGES IMAGES ARRIVENT SUR LES ECRANS VIDEO DE LA STATION DE TRANSMISSION INTERGALACTIQUE...

VENUES DU FOND DE L'UNIVERS OU DE TRES LOIN DANS LE PASSES?...

UN MOMENT DE REVE POUR LES PLAYMOSPACE....

MEME LE ROBOT RX6 SE VOIT DEJA SUR LA PISTE DU CIRQUE!!!

Figures : geobra brandstätter 1974 success. Breveté.

playmobil

**IL EST PARU
LE NOUVEAU**

Pif SUPER COMIQUE

DU RIRE

DU RIRE

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

N°16

ARTHUR le fantôme

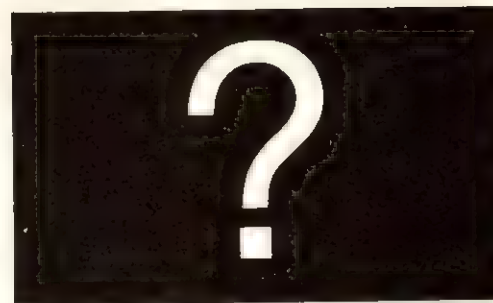


TON  COMME UNE FLÈCHE.

LA SOLUTION DANS
LE PROCHAIN NUMÉRO.

AVEC TON DICTIONNAIRE
ÉLECTRONIQUE
DES MERCREDIS.

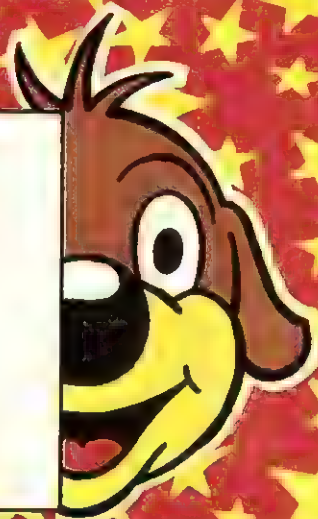
berchet





Les jeux de Pif

● FACILES ●● ASTUCIEUX ●●● CHAMPIONS



AU FIL DE L'EAU

1. SOURCE À BULLES**

Il y a tant d'agitation autour de cette source qu'il doit être difficile de rendre à chacun la parole qu'il prononce... Essaie : pour voir !



Conception : Roger Dal

2. JEU À POINTS*

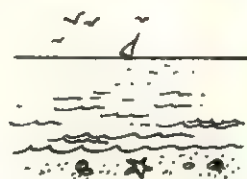
Relie par un trait les points numérotés et le résultat te surprendra.



i



102 A



3. MINI RÉBUS*

Il s'agit d'eau, bien entendu...
pour ruisseau

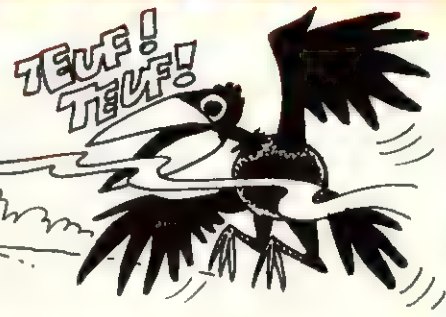
4. IDENTIFICATION*

Qui porte moustaches, bonnet, qui a des cheveux bruns et un maillot rayé ?

5. CACHE-CACHE*

Un petit animal sympa se cache au bord de la rivière.
Lequel et où ? un lapin dans le buisson

en face du moulin



6. LABY FUMÉE*

Quelle fumée (ou quel fumet...) va jusqu'à l'oiseau?

rem 03

7. LA CHAÎNE AU BORD DE L'EAU***

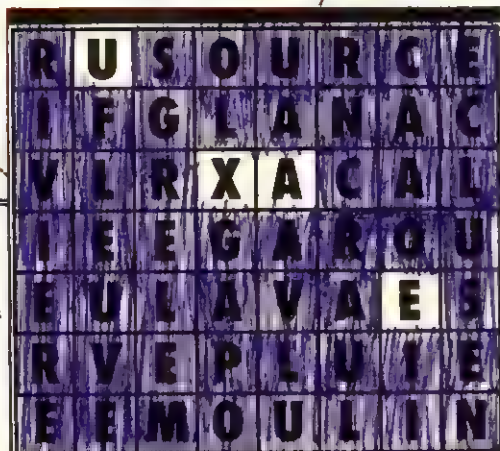
Tu peux former une chaîne en partant du personnage A, et en terminant en F après avoir mis les autres dans le coup. Chaque personnage porte un petit détail qui le relie à celui qui le précède et à celui qui le suit.



8. REFLET DANS L'EAU**

Il y a sept différences entre le petit peintre «C» et son reflet dans la rivière. Lesquelles?

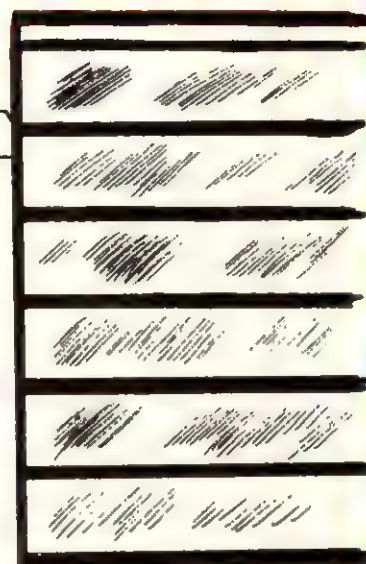




9. LE BIFTOU®

Noircis au crayon, dans la grille, tous les mots de la liste. Ils se lisent dans n'importe quel sens. Quand tu auras terminé il te restera quatre lettres «libres». Assemble-les comme il convient et tu obtiendras un mot qui convient bien à ces jeux.

~~CANAL - ECLUSE - MOULIN - RIVIERE - FLEUVE - SOURCE - LAC - PLUIE - ORAGE - AVAL - ORAGE~~

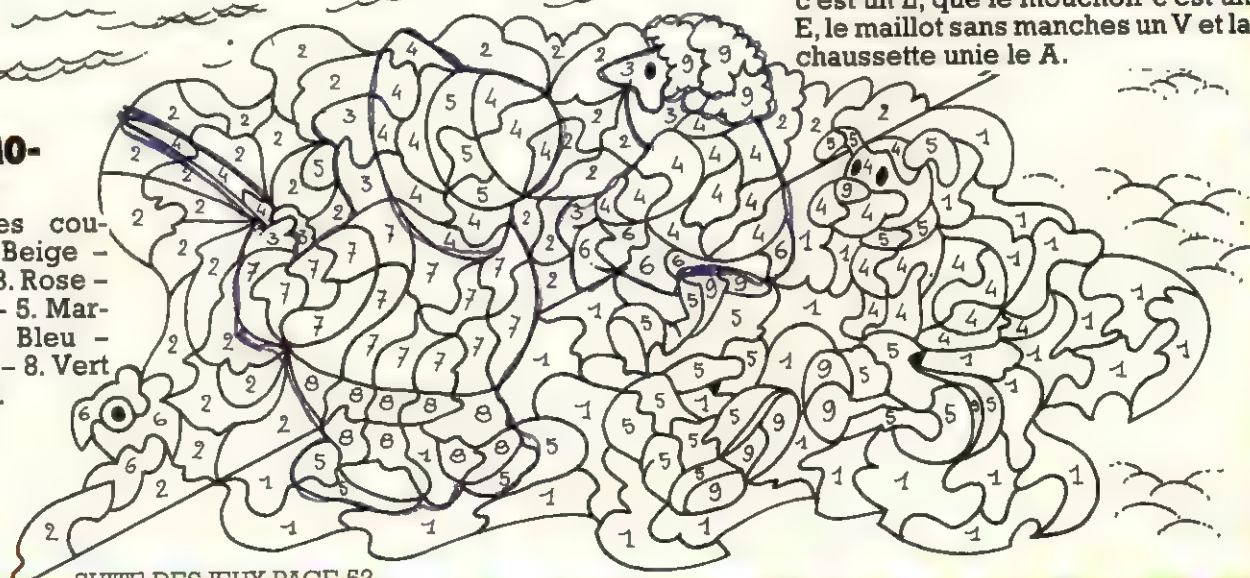


10. CODE D'EAU***

Le marinier a eu une drôle d'idée. Il a pendu son linge, et les diverses pièces qui séchent forment un message codé. Pour t'aider je veux bien te révéler que la chaussette rayée c'est un L, que le mouchoir c'est un E, le maillot sans manches un V et la chaussette unie le A.

11. HUMO-COLOR®

Code des couleurs: 1. Beige - 2. Gris - 3. Rose - 4. Jaune - 5. Marron - 6. Bleu - 7. Rouge - 8. Vert et 9. Noir.



GRAND JEU SMARTIES

GAGNE TON POIDS DE...



smarties

ou l'une des 20 jeeps* SMARTIES GRACE AU ROBOT SMARTIES

COMMENT FAIRE ?

C'est très simple. Il suffit de répondre à deux questions. Tu es sans doute remarqué à la Télévision le film "Robot SMARTIES" qui passe du 14 novembre au 8 décembre entre 13 h 30 et 19 h 00.

Oui ! Alors réponds vite au questionnaire ci-contre et renvoie le à : NOUVEAU PIF 126, rue Lafayette - B.P. 90 - 75461 PARIS Cédex 10. AVANT LE 20 décembre 83.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT :

Découpe ce bulletin-réponse (ou recopie le). En cas d'ex-æquo, la date d'arrivée départagera les concurrents.

Envoie ta réponse pour qu'elle parvienne au NOUVEAU PIF Jeu SMARTIES 126, rue Lafayette, B.P. 90 - 75461 Paris Cédex 10, avant le 20 décembre 83.

(Attention : c'est la date d'arrivée et non pas la date du cachet de la poste qui compte).

Concours réservé à la France métropolitaine et aux moins de 15 ans.

* modèle réduit 4 x 4 à piles.

QUESTION 1

Coche la bonne réponse.
Dans le film SMARTIES, le robot

- perd-il la tête ? ☐
- s'envole-t-il ? ☐
- lève-t-il les bras ? ☐

QUESTION 2

SMARTIES est plein de qualités. Tu en trouveras neuf ci-contre. Classe-les de la plus importante à la moins importante pour les consommateurs en mettant dans la case correspondante un chiffre allant de 1 pour la meilleure jusqu'à 9.

Ton bulletin sera classé en fonction de ta réponse à la première question et de la proximité de ta réponse à la deuxième question par rapport à l'ensemble des réponses.

faciles à partager avec les amis

délicieux

amusants

beaux à regarder

on les trouve partout

il y en a de toutes les couleurs

on peut jouer avec le tube

beaucoup dans un tube

bon goût de chocolat

Ton nom :

Ton prénom :

Ton âge (maximum 15 ans) :

Ton adresse :

Ville : Code postal :

12. LES SEMBLABLES**

Il y a deux éléments absolument identiques dans cette page. Lesquels?

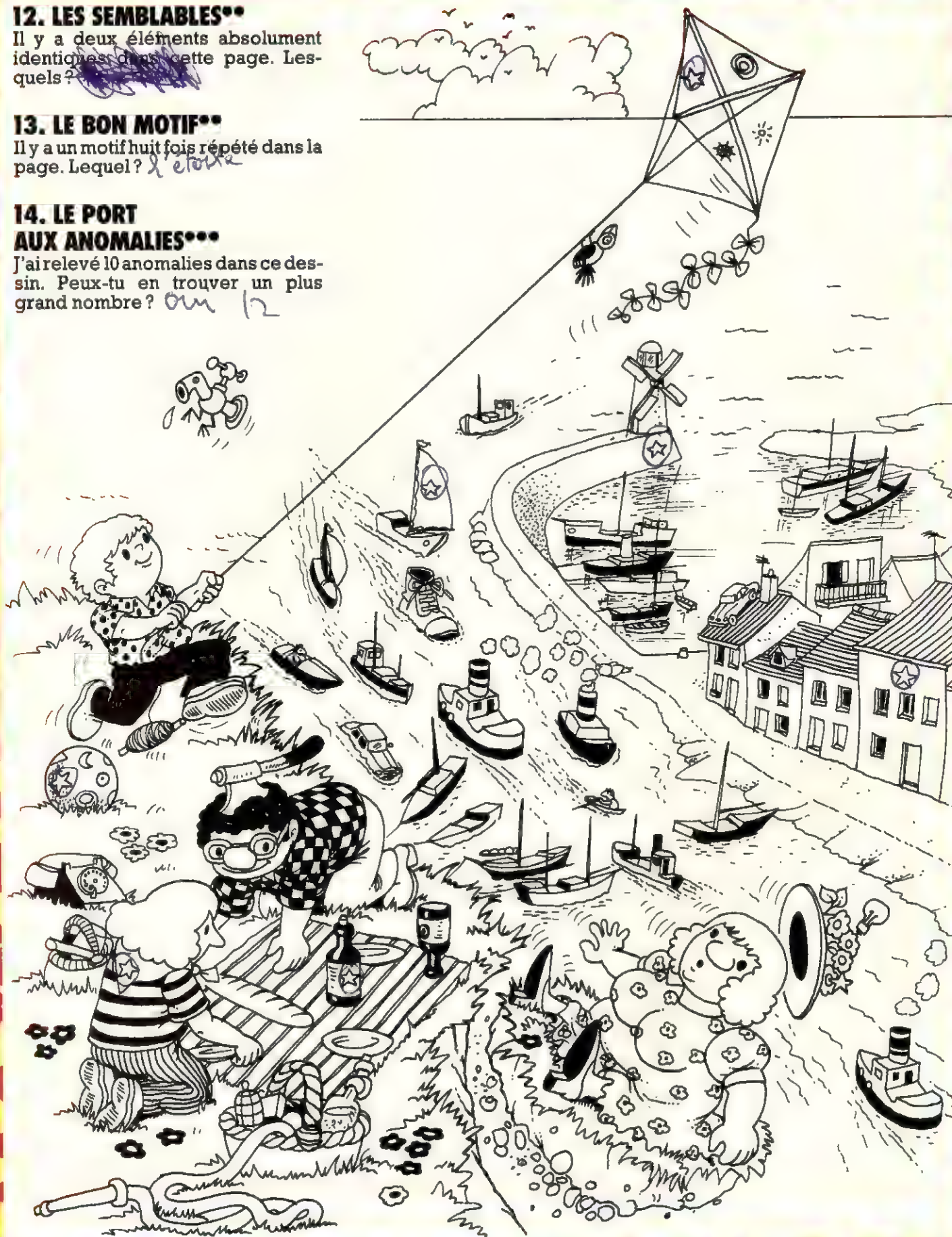
13. LE BON MOTIF**

Il y a un motif huit fois répété dans la page. Lequel? *2 étoiles*

14. LE PORT

AUX ANOMALIES***

J'ai relevé 10 anomalies dans ce dessin. Peux-tu en trouver un plus grand nombre? *ou 12*



15. LE FLÉCHOPIF GÉANT***

BATEAU	↓	N	i	L	↓	DANS LES EAUX			NOTE
FLEUVE						A OU X			COURANT
NAVIRE									
								IL CONTIENT L'EAU	
HABILLE						COPAIN			
NOTE									
			PLUS PRÈS DE L'EMBOUCHURE					CORSE OU RÉ	
PEU COURANT							DE MÊME		
ILE DE FRANCE							VOLATILES		
						CRI ESPAGNOL			
						DEMI CIEL			
		SONGE		IL EN TOMBE DE L'EAU					
		PAS BEAUCOUP		NOMBRE					
L'EAU DU CIEL		P	L	U	I	E		ACCROCHE	
DANS LA MER									
		E		PRONOM		VILLE D'EAUX			
				SPORT		ÉTENDUE D'EAU			
		E	U	T			VILLE DE NORMANDIE		
		POSSÉDA			RIVIERE				IL CRÉE DES CRUES
		RÈGLE			PLUS PRÈS DE LA SOURCE				
PEUR							UT		
CUBE							À MOI		
NOTE									
				REFUS		BEAUCOUP D'EAU			
		PLONGE DANS L'EAU						DURÉE	
		NOTE							
FLEUVE									
ELLE CRACHE DE L'EAU							EN NAGE		

SOLUTIONS

1. SOURCE À BULLES

A3 - B5 - C6 - D2 - E7 - F1 - G4.

3. MINI REBUS

Les ruisseaux descendent à la mer (Lait - Rue - I - Seau - Dé - Cent deux - A - La - Mer).

4. IDENTIFICATION

Le premier à droite.

5. CACHE-CACHE

Il y a un lapin dans le buisson.

6. LABY FUMÉE

Le numéro 3.

7. LA CHAÎNE AU BORD DE L'EAU

A et C : les verres de lunettes et les pièces au chevalet - C et B : la peinture sur la palette et la goutte - B et F : le savon et la fermeture du panier - F et E : le bouchon et le pendentif - E et D : la ceinture et le peigne - D et G : le petit pansement.

8. REFLET DANS L'EAU

Ruban du chapeau - Col - L'agrafe du chevalet - Le short - Les taches de peinture sur la palette - Le pinceau - Les cheveux.

9. LE BIFTOU

Avec E, A, U et X on forme EAUX.

10. CODE D'EAU

VIVE LA MER ET LA RIVIÈRE.

12. LES SEMBLABLES

Le bateau du centre que l'on retrouve tout à fait à droite.

13. LE BON MOTIF

8 étoiles.

14. LE PORT AUX ANOMALIES

L'oiseau sous le fil - Le robinet volant - La chaussure devenue bateau - L'auto dans l'eau - La hache sur la tête - Le téléphone - La bouteille à l'envers - Le tuyau d'arrosage - L'ampoule électrique sur le chapeau - L'auto sur le toit - Le phare avec des ailes de moulin à vent...

15. LE FLÉCHOPIF GÉANT

HORIZONTALEMENT : Nil - Si - Galère - Vet - Ami - Mi - Rare - Id - Rêve - Olé - Ciel - Pluie - Se - Spa - Eut - Eu - Ain - Trac - Do - Dé - Mer - Noie - Don - Ag - Fontaine.

VERTICALEMENT : Ré - Sel - Do - Navire - Peu - Te - Do - Ile - Aval - Tir - Non - Lettre - Un - Amont - Ci - Lac - Seau - Oies - Me - Ile - Pende - An - Fil de l'eau - Orage.

Le 10^e album



DARGAUD

chez ton libraire

JE BLAGUE

Une dame, au restaurant, est très étonnée de voir un consommateur avaler un couteau au milieu de son repas :

« Pourquoi mangez-vous un couteau, Monsieur ? »

– Mais voyons, Madame, c'est pour me couper l'appétit ! »

Bruno Hatem,
34500 Béziers.

« Ça va, tes lunettes ? demande l'opticien à un petit garçon très turbulent.

– Très bien, M'sieur, d'autant plus que Maman, ayant peur que je les casse, ne me laisse porter que la monture ! »

Christophe Beaumais,
76700 Harfleur.

Deux amis échangent leurs impressions de vacances :

« Es-tu déjà monté dans un car à deux étages ? C'est horrible ! En haut, il n'y a pas de conducteur ! »

Cyril Denaal,
14550 Blainville.

Un monsieur va voir son épouse qui est hospitalisée. Il est assis, au pied du lit, il regarde longuement la feuille des températures et déclare :

« Ces montagnes sont magnifiques ! »

Leonor Jodin,
75007 Paris.

Les trains Jouef déclenchent de véritables passions. Passion pour leur côté tellement "vrai" que même la SNCF s'y tromperait.

Passion pour leur gamme complète de coffrets, locos à vapeur, locos diesel, TGV... qui permettent de construire de magnifiques réseaux. Ils sont si passionnants, les trains Jouef, que quand on y monte, on n'a pas envie d'en descendre. Train photographié : Pacific Express réf. : 7849.

JOUEF UN TRAIN NOMME



Train voyageurs n° 2 réf. : 7424



Autorail bleu réf. : 8621.



TGV réf. : 7887

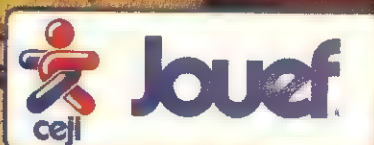




EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Jouef. La passion des trains.



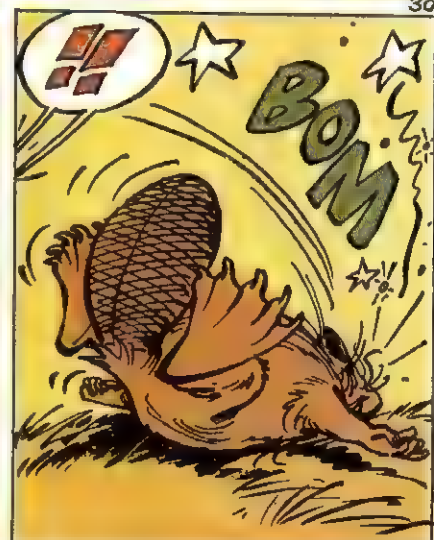
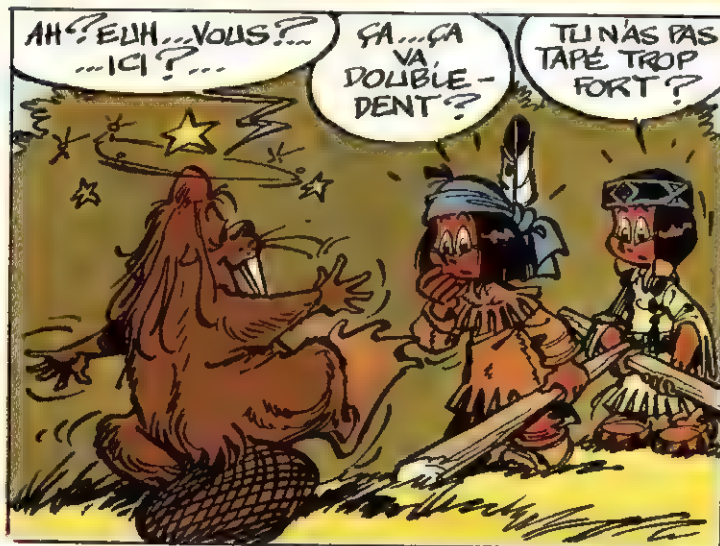
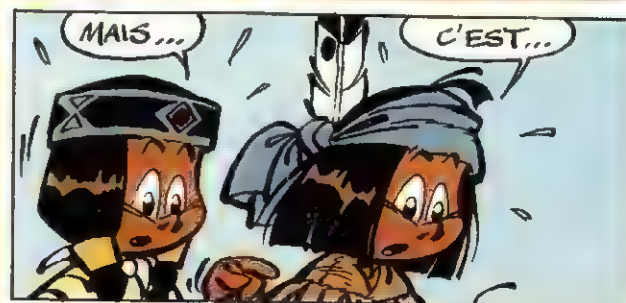
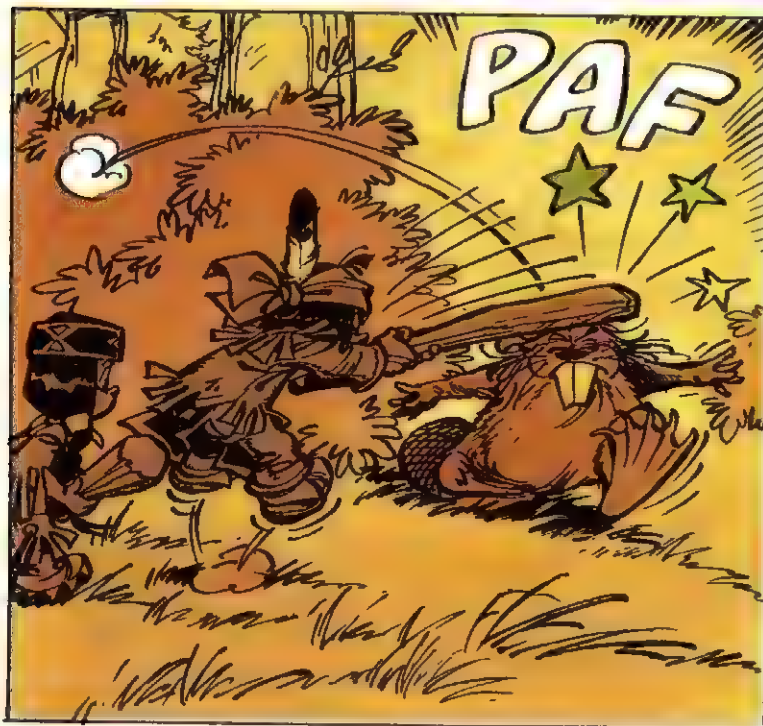
ENFIN ! POUR VOUS LES FILLES

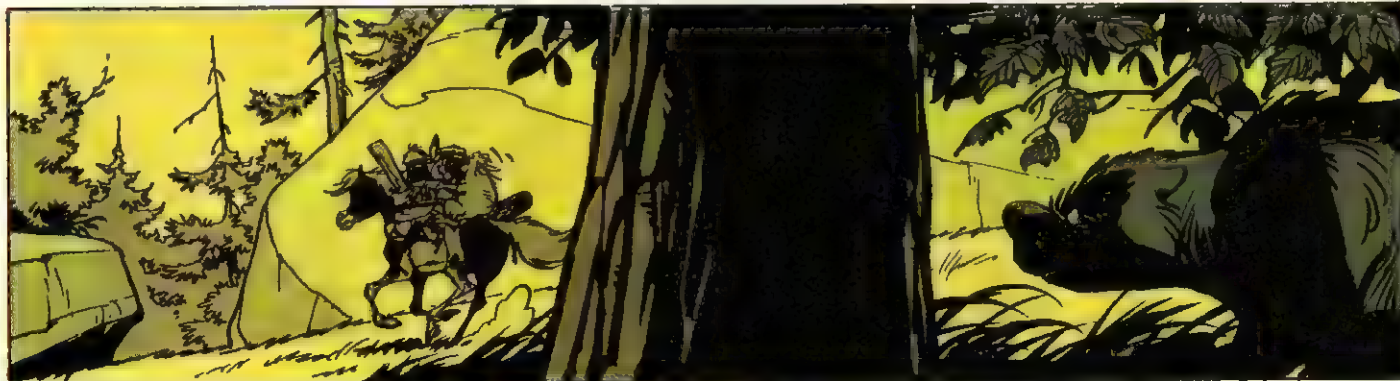
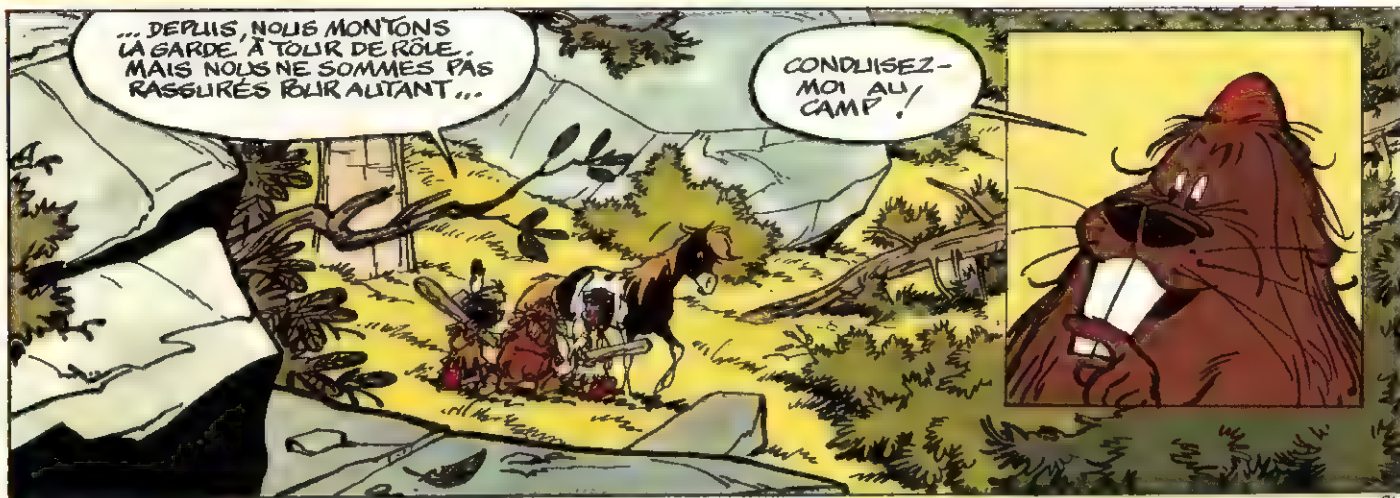


**TON
CADEAU**
LE MINI-BOOK
TELEPHONE
ET SON COFFRET

En vente chez tous
les marchands de journaux - 15 F

La menace du glouton pèse sur nos amis toujours prisonniers sur l'île...

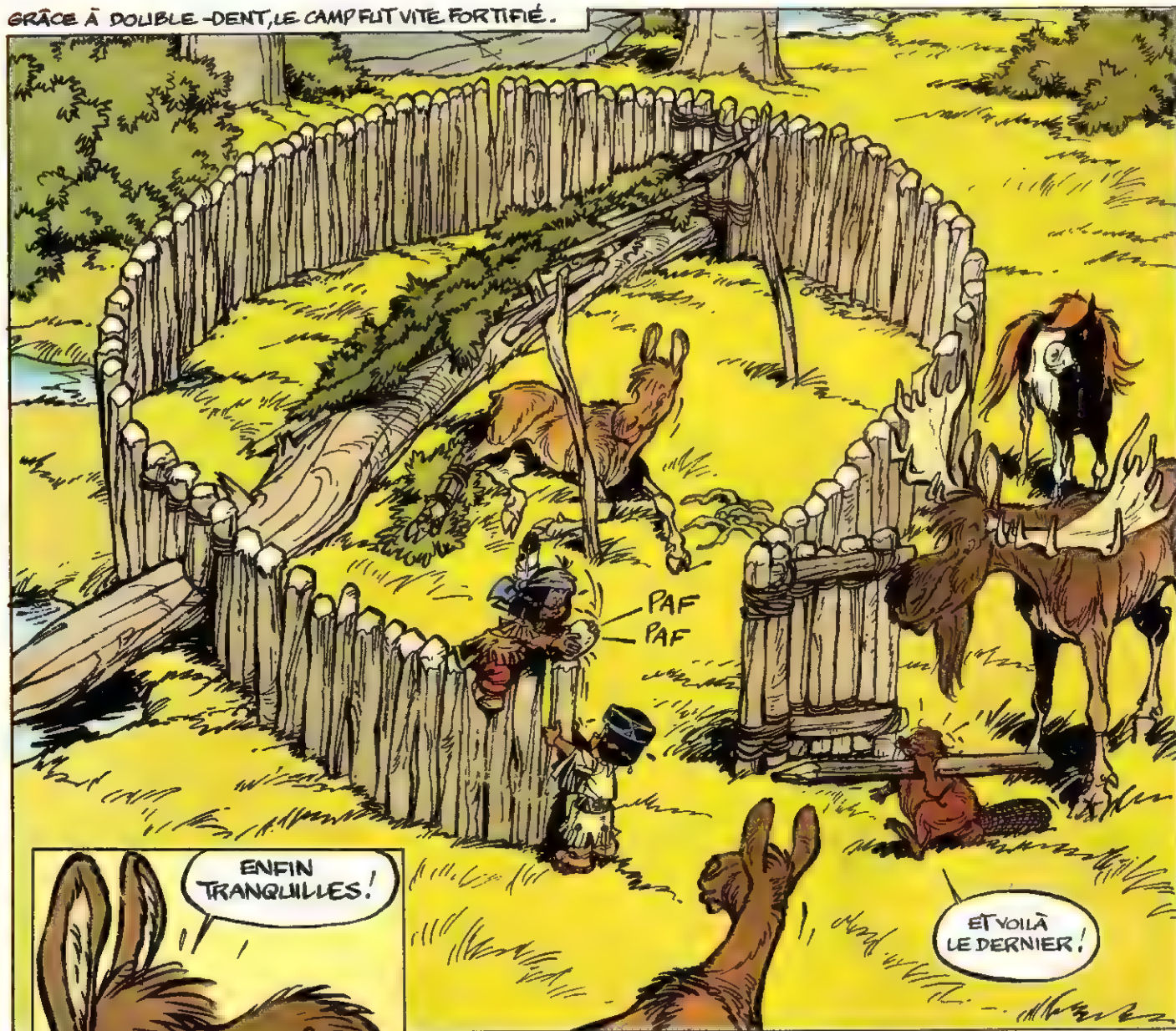




PLUS TARD...



GRÂCE À DOUBLE-DENT, LE CAMP FUT VITE FORTIFIÉ.



33





DU BEAU TRAVAIL, DOUBLE-DENT !

OUI ... MAIS UN PEU GROSSIER ...



EN VENANT ICI, J'AVAIS L'INTENTION DE SCULPTER EN FINESSE, ET JE CHERCHAIS DES ESSENCES RARES, QUAND NOUS NOUS SOMMES RENCONTRÉS !

SCULPTER ? EN FINESSE ? TU ME DONNES UNE IDÉE !

NOUS DEVONS RASSURER NOS PARENTS AU SUJET DE NOTRE LONGUE ABSENCE, SI TU LEUR SCULPTAIS UN MESSAGE ?



ENFIN UN TRAVAIL À LA HAUTEUR DE MON TALENT.

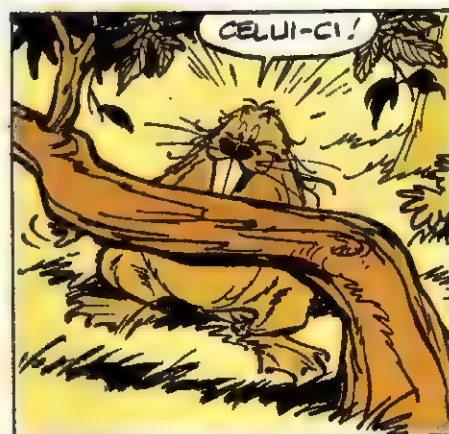
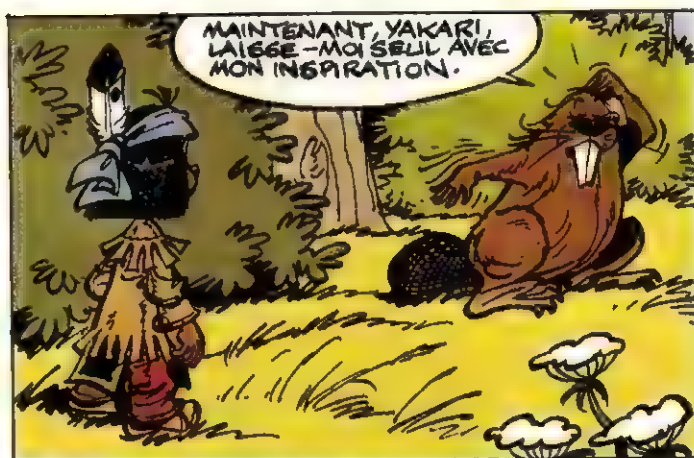
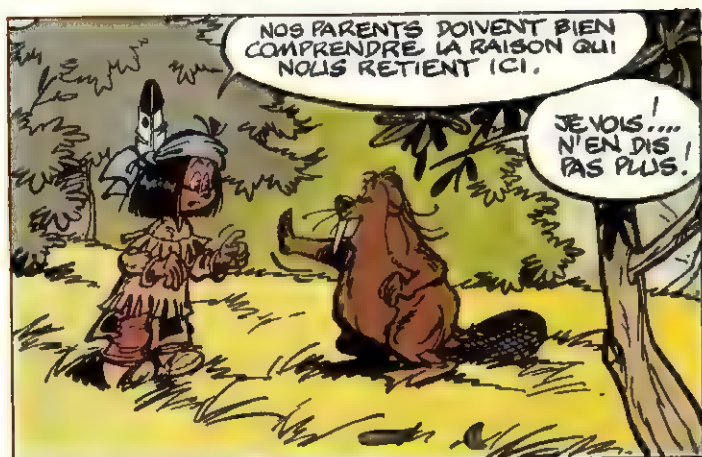


QUE VEUX-TU QUE J'ILLUSTRE AVEC LE CISEAU DE MES DENTS ?



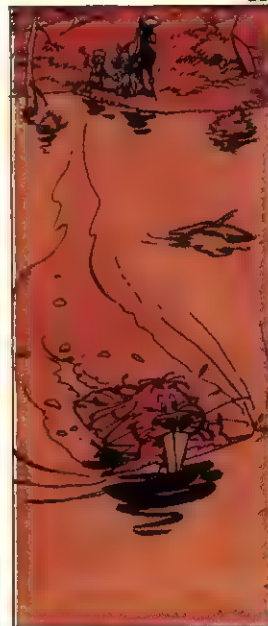
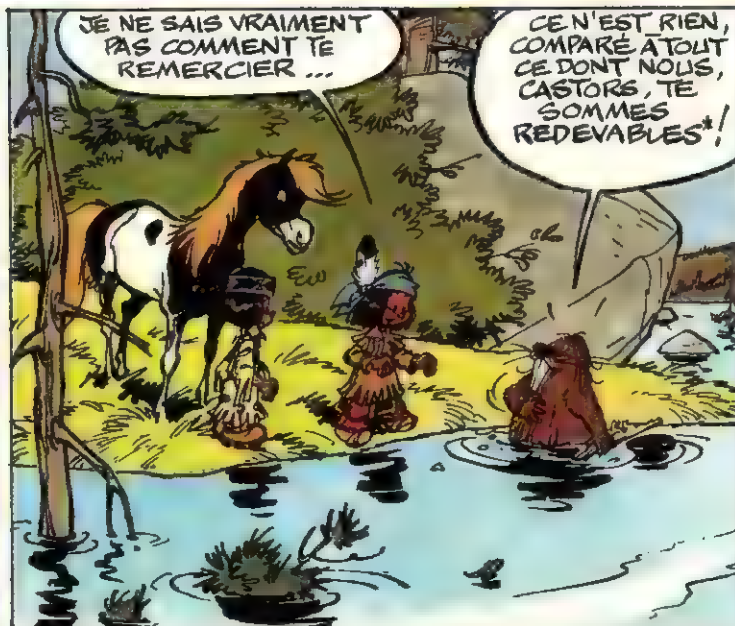
SUR L'ÎLE, YAKARI N'ÉTAIT PAS LE SEUL À AVOIR DES IDÉES ...

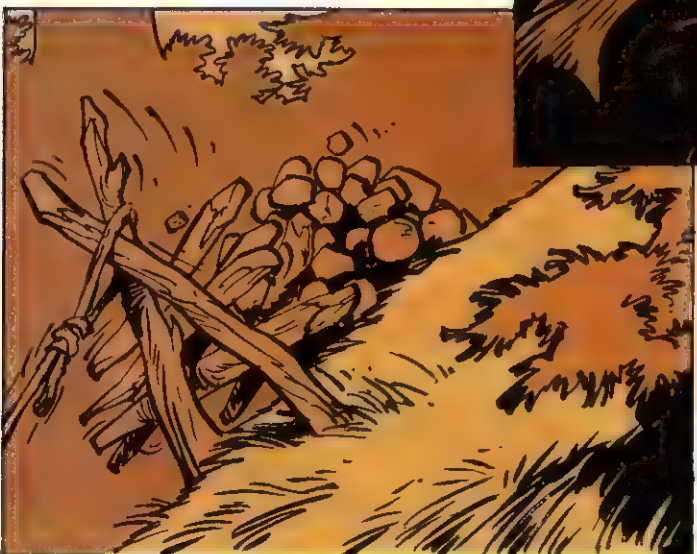
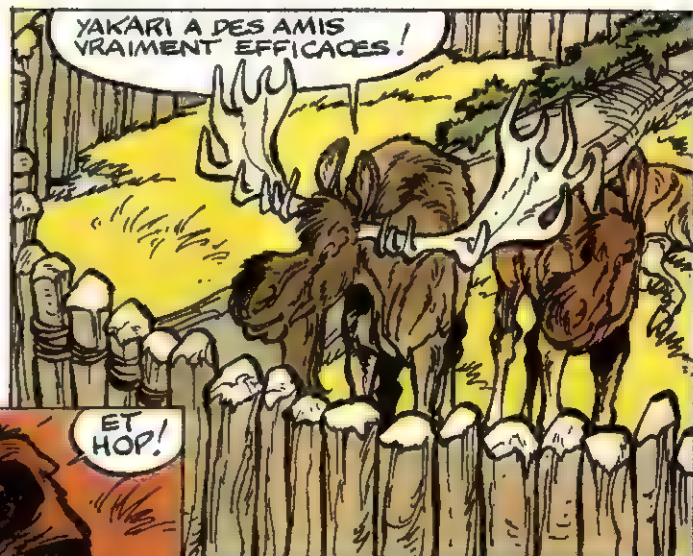
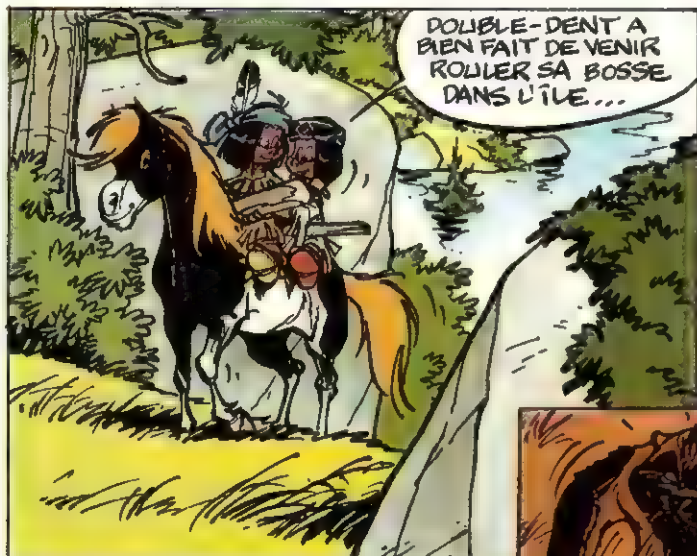




PENDANT CE TEMPS...







Le terrible glouton va-t-il parvenir à ses fins ?
Vous le saurez la semaine prochaine
en lisant le dernier épisode des aventures de Yakari...

01

6 MOIS**32 F****176 F**Étranger
250 FUN
JEU DE
MIKADO

02

3 MOIS**8 F****96 F**UN
POSTER
COULEUR

00

1 AN**80 F****336 F**Étranger
450 FLE BONNET
DE SKI
PIF 2000

En cadeau

si tu t'abonnes pour un an

le bonnet de ski

PIF 2000



Découpe vite le timbre qui t'intéresse
et colle-le sur le bulletin d'abonnement.
Si tu choisis le timbre 1 AN, je t'enverrai
le bonnet de ski PIF 2000.

J'ai décidé pour
remercier les lecteurs
qui s'abonnent,
de leur offrir un bonnet
de ski PIF 2000.
Grâce à l'abonnement
tu peux réaliser
une super-économie
de 80 F. Pour le prix de
42 numéros je m'engage
à t'en expédier 52
soit pour toi
10 numéros gratuits!
Et bien sûr, en cadeau,
tu recevras ton bonnet
de ski PIF 2000.

BULLETIN D'ABONNEMENT

83 48 03

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Téléphone 16 _____

Bulletin à retourner à SERP-Gestion abonnement PIF - BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX
accompagné de votre règlement, établi à l'ordre de BRED/VAILLANT (et non pas SERP).
N.B. Pour l'étranger les tarifs 6 mois et 1 an sont respectivement de 250 F et 450 F.

RÉSERVÉ À LA SERP MT _____

Mode _____ N° _____

JE VEUX M'ABONNER POUR

MON ÉCONOMIE EST DE

JE DOIS VOUS RÉGLER

ENVOYEZ-MOI
EN CADEAU

COLLE

ICI

LE TIMBRE

QUE TU

AS CHOISI

Offre valable jusqu'au 31 mars 1984

LA SEMAINE PROCHAINE

TON GADGET

LE MASQUE DE LA NUIT



**Phosphorescent,
il brille
dans le noir**

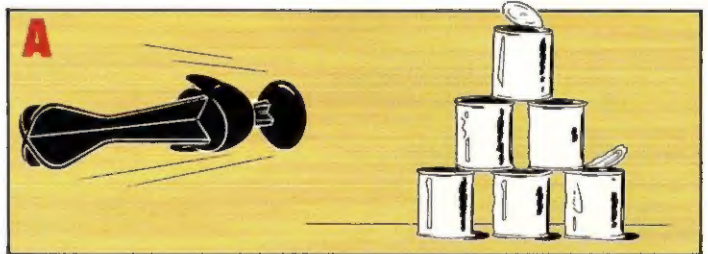
**ton
gadget**

LE LANCE-FLECHE

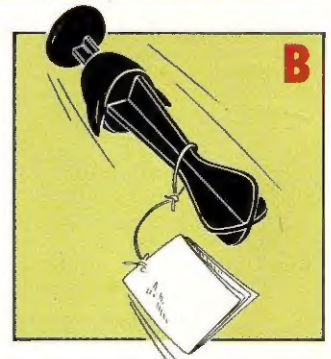
Unique et inédit, je te présente le lance-flèche, modèle 83. Puissant et efficace, il comporte une flèche à 2 crans et tire à 15 mètres. Facile à transporter, il ne te quittera plus et fera pâlir d'envie plus d'un de tes copains.

Ton gadget se compose d'une fourche avec sa poignée et d'une flèche comportant 2 crans pour bander les élastiques au moment du tir.

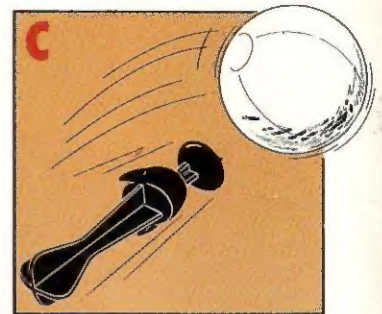
A. Tu peux organiser avec tes copains un concours de tir. Mets en place quelques boîtes de conserves vides. Celui qui fera dégringoler le plus de boîtes aura gagné.



B. Rien de tel que le lance-flèche de Pif pour envoyer un message tendre et secret à son copain ou à sa copine. Pour cela il suffit d'attacher le message à l'empennage de la flèche.



C. Pour mettre à l'épreuve l'adresse et le coup d'œil de tes copains, propose-leur ce jeu : l'un d'eux enverra en l'air un ballon (de préférence en caoutchouc) et un autre tirera avec le lance-flèche. Le but du jeu est bien entendu d'atteindre le ballon.



En bandant bien ton lance-flèche tu peux envoyer la flèche à environ 15 mètres. Celle-ci fabriquée dans un plastique mou est inoffensive. Mais évite quand même de viser les copains !

LE NOUVEAU
Pif

8F.

Inoffensif et efficace,
il tire à 15 mètres!

TON GADGET

LE LANCE -FLÈCHES

